

5 O *design* de brinquedos e a atividade de projetar brinquedos no Brasil

5.1. Definição introdutória de desenho industrial

Segundo o *International Council of Societies of Industrial Design* (ICSID):

Design industrial é uma atividade criativa cujo objetivo é determinar as propriedades formais dos objetos produzidos industrialmente. Por propriedades formais não se deve entender apenas as características exteriores, mas, sobretudo, as relações estruturais e funcionais que fazem de um objeto (ou sistema de objeto) uma unidade coerente, tanto do ponto de vista do produtor como do consumidor. (PBD, 1995, p. 3)

Para o historiador Rafael Cardoso:

A natureza essencial do trabalho do *design* não reside nem nos seus processos e nem nos seus produtos, mas em uma conjunção muito particular de ambos; mais precisamente, na maneira em que os processos do *design* incidem sobre seus produtos, investindo-os de significados alheios à sua natureza intrínseca. (p. 17)

É possível, portanto, definir que projetar produtos significa uma atividade que compreende o planejamento e a concepção de artefatos. Sobre essa definição, Cardoso (1998, p. 19) comenta que, “do ponto de vista antropológico, o *design* é uma entre diversas atividades projetuais, tais como as artes, o artesanato, a arquitetura, a engenharia e outras que visam a objetivação no seu sentido estrito, ou seja, dar existência concreta e autônoma a idéias subjetivas”. O historiador defende o uso da palavra artefato como resultado do processo de *design*, pois esse termo “...refere-se especificamente aos objetos produzidos pelo trabalho humano, em contraposição aos objetos naturais ou acidentais”.

O conjunto de artefatos produzidos e utilizados por um determinado grupo social pode ser caracterizado como sua “cultura material” (Cardoso, p.29, 1998). O papel dos artefatos como elementos dessa cultura material vai além do cumprimento de requisitos funcionais e técnicos, pois envolve componentes simbólicos, psicológicos e afetivos que, por sua vez, não possuem significados fixos ou únicos.

O significado do artefato para o usuário não se reduz ao seu funcionamento e seria mais adequado falar de “funções” do objeto do que de “função”, principalmente no que diz respeito à sua inserção em um sistema de produção, circulação e consumo de mercadorias. Se a única função do relógio é a de mostrar a hora, então como distinguir, em termos de funcionalidade, o despertador do relógio de rua, o analógico do digital, o Rolex do Swatch? Evidentemente, entram em consideração uma série de outras “funções”, dentre as quais podemos destacar o contexto de uso, a comodidade, o conforto, o gosto, o prazer, a inserção social e a distinção. (Cardoso, 1998, p. 31)

Por meio da compreensão dos produtos como artefatos, o desenho industrial deve ter como ponto de referência os aspectos culturais ligados ao comportamento humano, os aspectos semióticos, semânticos e psicofisiológicos (cognitivos, psicológicos e subjetivos). Para o *designer*, o usuário é a referência do processo de desenvolvimento do produto. A adequação ergonômica, as possibilidades de interação, as normas de segurança que vai adotar, a planilha que resulte em um preço viável para comercialização do produto e a correta interpretação e tradução dos desejos e anseios do usuário passam a ser da maior relevância.

De acordo com Cardoso (1998, p. 33), os artefatos possuem diversos níveis de significados, sendo alguns universais e inerentes: como exemplo ele cita as garrafas, que são feitas para guardarem líquidos, e alguns pessoais e volúveis: como o uso de uma determinada garrafa para guardar uma bebida preferida. De qualquer modo, todos os significados que o artefato adquire resultam da intencionalidade humana. O autor defende que existem duas maneiras básicas de inserir significados nos artefatos: “a *atribuição* e a *apropriação*, os quais correspondem em linhas gerais aos processos paralelos de produção/distribuição e consumo/uso”. Os significados atribuídos durante a produção e a distribuição geralmente correspondem à categoria dos universais e inerentes, enquanto os significados pessoais e volúveis são resultado da apropriação do artefato nos momentos do consumo e do uso.

O *designer* atua atribuindo significados aos artefatos, uma vez que seu trabalho está ligado às fases de concepção, produção e distribuição, que podem ir muito além da funcionalidade. O artefato carrega, também, concepções e valores resultantes da leitura do *designer* sobre a cultura e a sociedade a que pertence.

Para exemplificar a diversidade de concepções e valores impregnados no artefato, o *designer* Gustavo Bonfim recorre aos brinquedos (1995, p. 89), fazendo

uma comparação entre dois tipos de bonecas: a Barbie e uma boneca de pano. A Barbie é magra, loira e está acompanhada de diversos acessórios, como jóias, vestidos, cosméticos, namorado, academia de ginástica, entre outros, que formam a representação de um estilo de vida ideal: “Barbie é um código de informações bem definido e fechado que desconhece o tempo e as fronteiras ou diferenças culturais. É um modo universal, que as crianças incorporam e tentam reproduzir.” Já as bonecas de pano, mesmo que produzidas em série, guardam sempre diferenças entre si e não têm nome ou comportamento definido, sua identidade sendo construída pela imaginação da criança: “A boneca de pano é um conjunto vazio, que só ganha vida através da relação entre sujeito e objeto, que é única para cada indivíduo, de acordo com sua história, sua cultura, sua consciência e inconsciência.”

O artefato como objeto de estudo da cultura material passou muito recentemente a despertar interesse. Por meio desse recente estudo, pode-se ter o entendimento dos tempos atuais, em que o consumo de mercadorias e o consumismo são fenômenos de muita importância. Conforme Cardoso (1998, p. 22) “o *design* se configura como o foro principal para o planejamento e o desenvolvimento da maioria quase absoluta dos objetos que constituem a paisagem artificial (no sentido de não natural) do mundo moderno”.

Nesse contexto, o *designer*, ao planejar e conceber artefatos, atribui aos objetos de uso cotidiano significados, fazendo com que o artefato não seja nunca um objeto neutro e isolado de seu contexto de uso.

Os artefatos produzidos pelo ser humano vão muito além da própria materialidade, pois dizem respeito às relações que as pessoas mantêm com eles. Por meio das relações sociais em que estão envolvidos, os artefatos adquirem significados que podem estar relacionados tanto aos aspectos funcionais do produto quanto aos valores simbólicos a eles atribuídos.

5.2. Considerações sobre o desenho industrial no Brasil

Quando se trata de desenho industrial no Brasil, são consideradas duas áreas dentro da mesma denominação geral: Projeto de Produto e Programação Visual. São duas áreas que possuem abordagens metodológicas distintas, e o produto final é freqüentemente resultado da interação das duas.

As duas áreas possuem direcionamento diverso de acordo com as características geopolíticas, produtivas e culturais em cada área em que atuam. Pode-se dizer que há o desenho industrial alemão, norte-americano, italiano, escandinavo etc. Eles se diferenciam entre si formalmente, mostrando assim as distinções culturais locais (sistema econômico, filosofia de mercado, desenvolvimento tecnológico etc.).

No Brasil, o desenho industrial é uma atividade relativamente recente, mas que já possui características próprias, embora muitos projetos ainda sejam originários de outros países, encomendados pelas empresas multinacionais, que detêm grandes parcelas do setor industrial. Em geral o desenvolvimento do desenho industrial nacional caracteriza-se por atuar junto às pequenas e médias empresas e aos setores produtivos que visam ao atendimento das necessidades básicas da população, como habitação, transporte, saúde, alimentação, educação etc. Nesse sentido, cresce a participação de profissionais junto aos órgãos públicos, instituições, centros de pesquisa e outros, com o objetivo de desenvolver uma tecnologia nacional que possibilite a substituição de projetos e produtos importados, fortalecendo a economia nacional.

Com a globalização da economia, ocorreram profundas mudanças no comportamento do mercado brasileiro, exigindo maior competitividade por parte da indústria nacional. Em função disso, no ano 1995, o Ministério da Indústria, do Comércio e do Turismo criou o Programa Brasileiro de *Design* (PBD), cujo objetivo foi promover o desenvolvimento do *design* brasileiro e implementar a competitividade dos bens e serviços produzidos no País, pois se reconhece que o *design* “apresenta-se como um fator estratégico e diferencial competitivo, decisivo para as indústrias, junto à qualidade e preço. Estreitamente ligado ao consumidor, o *design* do produto abrange sua adequação ao uso, funcionalidade e identificação visual, com agregação de valor” (PBD, 1995, p. 4-5). O PBD elaborou um diagnóstico da situação atual da prática do *design* brasileiro. Por meio do

levantamento das deficiências apresentadas na concepção dos produtos nacionais, objetivou sanar os problemas apresentados e posicionar o *design* como um elemento importante na estratégia das empresas. Entre as deficiências detectadas no diagnóstico realizado pelo PBD estão a prática da cópia de produtos, a dificuldade de interface entre o usuário e o produto e a falta de condições para implementar mudanças que resultem na melhoria de qualidade do produto.

Destacam-se ainda a insuficiente conscientização dos segmentos empresariais quanto à importância do *design*; a falta de compreensão ou conceituação distorcida sobre o *design*; a baixa integração do ensino com o parque industrial e conseqüente formação do profissional dissociada de conhecimentos tecnológicos de produção e de viabilidade econômica. Trata-se de problema antigo, segundo Bonsiepe:

Pode-se notar que as deficiências encontradas na prática profissional estão relacionadas, principalmente, com a distância existente entre a formação acadêmica e a realidade industrial. A valorização do aspecto formal do produto, em detrimento das questões de caráter tecnológico e o sistema de ensino orientado para a acumulação de conhecimentos não favorece a capacidade de resolver problemas concretos e a aplicação desses conhecimentos de forma prática. (Bonsiepe, 1983).

Com relação à formação do aluno de *design* das universidades brasileiras, registra-se o distanciamento do mundo acadêmico com a realidade técnico-industrial, resultando em dificuldades para sua inserção no mercado de trabalho.

Entre os aspectos favoráveis detectados nesse mesmo diagnóstico estão a originalidade e a criatividade brasileiras; a existência de uma infra-estrutura de formação de recursos humanos; a existência de mais de 500 escritórios de *design* e indústrias com equipes próprias; a existência de um núcleo setorial de informação em *design* e publicações especializadas; a articulação entre instituições promotoras do *design* no País com centros estrangeiros e organismos internacionais de representação, como o *International Council of Societies of Industrial Design* (ICSID) e o *International Council of Graphic Design Associations* (Icograda); e o reconhecimento do valor do *design* brasileiro no Exterior, por meio de premiações em concursos e eventos internacionais.

Com relação à atividade de *design* de brinquedos no Brasil, a realidade mostra que grande por parte da indústria do setor opta por negociar a concessão de licenciamentos com companhias estrangeiras em vez de investir em novos

projetos criados por *designers* brasileiros. Isso porque, entre outras razões, as fábricas de brinquedos estão acostumadas a estratégias reativas no campo do desenvolvimento de produtos. Já existe, porém, o reconhecimento de que um bom *design* melhora o desempenho do brinquedo no mercado, e que a qualidade dos projetos de brinquedos nacionais já foi reconhecida por meio de premiações nacionais e internacionais. No entanto, os empresários do setor sabem que é o impacto na produtividade e o custo do produto que realmente determinam as vendas. Apesar da resistência por parte das empresas em realizar investimentos em *design*, o mercado de brinquedos está sujeito à permanente mudança de gostos, e isso leva à valorização do desenho industrial. Faz-se necessário que profissionais apresentem soluções para a constante demanda das empresas nacionais de acompanharem essas mudanças por meio de lançamentos de novos brinquedos e de modificações nos brinquedos já existentes.

Trabalha-se sempre com a exigência de maior flexibilidade na produção, assim como na administração, para acompanhar as mudanças da competição e do gosto dos clientes. A dinâmica das mudanças do ambiente de atuação das empresas requer um monitoramento continuado desse processo, para que os produtos possam se redesenhados, reposicionados, reduzidos, retificados do mercado ou deixados como estão. As empresas que atuam nesse setor começam a procurar nichos de mercado, além de se preocupar com a redução do preço do produto para acompanhar ou vencer a concorrência (guerra de preços).

5.3. A atividade de *designer* de brinquedos

A experiência de criar brinquedos e jogos é bastante envolvente, pois, em primeiro lugar, exige que o criador seja intérprete das necessidades, da curiosidade, dos interesses da criança, do adolescente, e mesmo do adulto que gosta de brincar. Imaginação, inteligência, motivação e, principalmente, persistência são características bem próprias de quem se decide pelo desenho de brinquedos.

Segundo Raquel Altman, que foi *designer* de brinquedos da extinta fábrica QI e consultora da Abrinq (Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos):

A crescente necessidade de multiplicação e inovação constante da linha de brinquedos já não se satisfaz apenas em ir buscar lá fora os inventos que deram certo. Mesmo porque nem sempre as expectativas regionais se cumprem. O que significava potencial em termos de criação transforma-se pouco a pouco em evidência, com o surgimento de especialistas nacionais. As universidades brasileiras, com suas faculdades de Arquitetura, Belas Artes, Engenharia, Educação, Desenho Industrial, estão, cada vez mais, procurando dar condições a seus alunos de criarem objetos de bom desenho, de tecnologia avançada e de qualidade, incluindo em suas cadeiras o processo de criação e desenvolvimento de jogos e brinquedos. (Altman, 1991)

O *designer* de brinquedos, ao conceber seus projetos, combina as atividades de projetar o produto, *marketing* e engenharia de produção, tudo isso com muita criatividade, imaginação e concentração, para que possa desenvolver conceitos inovadores.

A formação de *designer* de brinquedos exige que haja estreita ligação entre teoria, prática e interação com outros setores das ciências.

No Brasil, não existe nenhuma escola específica para a formação de *designers* de brinquedos. Fora do País, existem pelo menos quatro faculdades de formação específica em *design* de brinquedos. Duas estão localizadas nos Estados Unidos: a *Fashion Institute of Technology* (FIT), na cidade de Nova Iorque, e a *Otis College of Art and Design*, em Los Angeles; na Alemanha: *Burg Giebichenstein – University of Art and Design Halle*; e na Índia: *National Institute of Design*, em Paldi. Todas desenvolvem programas de graduação focalizando a formação em *design* de brinquedos. Seus programas ensinam sobre segurança do brinquedo, desenvolvimento de produto, ergonomia, desenvolvimento da criança, tecnologia, conceito e *design*. Estudantes aprendem como projetar e fazer os protótipos de brinquedos de pano, bonecos de ação utilizando métodos de moldagem em plástico, brinquedos para bebê, jogos de atividades, veículos e brinquedos educativos. Todos enfatizam, principalmente, a qualidade e a segurança do brinquedo aliadas à criatividade do *designer*. Cada programa tem sua própria maneira de ver o processo criativo, encorajando seus alunos a criar produtos que reflitam seu estilo pessoal.

Como não existe uma formação específica no Brasil, os profissionais que se dedicam a essa atividade profissional são autodidatas e buscam obter formação através das mais diferentes fontes, como pela leitura, pela qual procuram conhecer à importância do brinquedo na formação e no desenvolvimento da criança e acessar informação sobre as várias etapas do desenvolvimento infantil, os

diferentes interesses da criança nas diversas épocas de sua vida, além de ter algumas noções de ergonomia, a fim de bem adequar os brinquedos ao tamanho da criança. Pesquisam sobre a história dos brinquedos, tentam rememorar a própria infância e os interesses da época, visitam com frequência lojas de departamentos, lojas especializadas e feiras de brinquedos industrializados. Obtêm catálogos de fabricantes nacionais e estrangeiros visando a identificar novos lançamentos e brinquedos permanentemente em linha. Sempre que possível, fazem contato com artesãos de populares e chegam até mesmo a colecionar brinquedos. Procuram saber como estão os preços no mercado de brinquedos e as novas soluções que a tecnologia tem apresentado para o setor. Calculam e recalculam suas tabelas de preços, incluindo a incidência de lucro que caberá no caso de revenda dos brinquedos por eles projetados. Para poder comercializar seus produtos, é necessário que eles sejam submetidos a testes em laboratórios, visando à obtenção do selo de certificação do Inmetro. Para isso, precisam conhecer bem as Normas de Segurança para brinquedos, tanto nacionais como internacionais. É também necessário que conheçam as técnicas usadas para a produção de brinquedos em plástico, tecido, vinil, borracha, madeira, cartão, metal, dependendo do material utilizado. Estão sempre ligados em analisar criteriosamente o aproveitamento dos materiais, criando brinquedos e jogos em dimensões adequadas, para não encarecer os custos. É importante conhecer medianamente o ciclo de produção, para poder acatar modificações inesperadas e intervir na busca de soluções.

Diversos pesquisadores e estudiosos do brincar e do brinquedo têm procurado, através dos tempos, estabelecer classificações que facilitem sua análise sob vários aspectos. Estas classificações podem ser úteis para quem tem a intenção de entrar na área. Há classificações que se baseiam apenas e simplesmente na ordem alfabética, outras chegam a fazer estudos antropológicos e etnológicos das diversas civilizações e suas formas de brincar. O *International Council of Children's Play*, entidade criada em Ulm, Alemanha, em 1959, elaborou, com a colaboração de seus associados, grandes estudiosos do brincar, psicólogos, antropólogos, educadores, historiadores, a classificação a seguir, considerada bastante abrangente e móvel, uma vez que possibilita a inclusão de novas categorias que se acredita poderão surgir com o avanço da tecnologia e de novas idéias.

Essa classificação foi estabelecida levando-se em consideração três valores fundamentais:

1. O valor funcional – são as qualidades intrínsecas do brinquedo, ou seja, sua adaptação ao usuário. Por exemplo, em outros tempos, os primeiros jogos de construção eram minúsculos, adaptados à mão da criança, sentada em frente de uma mesa; hoje, a maioria deles está na escala da mesma criança brincando no chão, com todo o seu corpo.

2. O valor experimental – diz respeito àquilo que a criança pode fazer ou aprender com seu brinquedo – manipulações sensoriomotoras, construções, operações lógico-matemáticas, experiências científicas, didáticas ou culturais, criatividade.

3. O valor de estruturação - diz respeito a tudo que concorre para a elaboração da área afetiva. Está em relação com o desenvolvimento da personalidade da criança e o conteúdo simbólico, como projeção, transferência, imitação, bem como sensações e emoções.

5.4. Entrevistas com seis *designers* de brinquedos brasileiros contemporâneos

No período de 2003 e 2004, seis *designers* de brinquedos contemporâneos foram convidados a conceder entrevistas semi-estruturadas de natureza qualitativa sobre a atividade que exerciam criando e produzindo brinquedos. A razão da escolha destes nomes se deveu ao fato de serem profissionais de destaque no setor de brinquedos, desenvolvendo projetos de brinquedos inovadores.

Pela escassez de profissionais especializados e pela falta de organização institucional existente nessa área, não é possível chegar a uma amostragem representativa em termos estatísticos. Na seção a seguir, serão apresentados os resultados dessas entrevistas, abrangendo a auto-identificação dos profissionais e suas respostas às perguntas formuladas. Seus depoimentos bastante elucidativos contribuem para que, através dos relatos de experiências desses profissionais, seja possível ampliar a compreensão de como se dá na “prática” a

atividade do *designer* de brinquedos, e os processos pelos quais a produção e a comercialização de novos projetos se viabilizam no Brasil.

1. **Marcio de Carvalho** abriu uma microempresa e presta serviços em desenvolvimento de produtos para as indústrias de brinquedos, além de desenvolver uma linha de brinquedos para bebês utilizando o recurso da rotomoldagem de vinil para crianças até três anos, produzidos em larga escala pela fábrica Toyster.

2. **Ângela Madeira** é diretora de Academia de Brinquedos (Santo André/SP), uma brinquedoteca circulante que presta serviços para escolas públicas e particulares e realiza ações de *marketing* cultural para empresas que visam a atingir o público infantil que se encontra nas escolas. Atua como assistente de produtos na divisão jogos do Departamento de *Marketing* da Grow, e desenvolve projetos de jogos e brinquedos.

3. **Chico Bicalho** criou os robózinhas chamados Clitters, cujas peças são fabricadas na China por uma empresa holandesa de *design* a todos os continentes, que são vendidos nas lojas do Moma, em Nova Iorque, e do Centro Cultural Georges Pompidou, em Paris. Destina parte dos *royalties* que recebe a um projeto de reflorestamento em Petrópolis.

4. **Severiano e Lucia Laguna** são professores respectivamente de filosofia e literatura e fabricantes de brinquedos de madeira há 22 anos, e se especializaram na fabricação de uma linha de brinquedos e materiais pedagógicos composta de mais de 300 produtos. Eles montaram sua própria fábrica em um belo galpão na comunidade da Mangueira.

5. **Giovanni Batista Ferreira** atua como gerente de informática de uma rede particular de ensino e trabalha no Labrimp – Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Feusp, dirigido pela professora Dra. Tizuko Morchida Kishimoto, integrando a Equipe de Produção e Pesquisa em *e-Learning*, que produz brinquedos digitais para a Internet.

6. **Bernardo Luiz** é *designer* de produto e, em 2002, abriu sua própria empresa, a *IGO Design*, lançando o brinquedo de montar IGO. A Embalagem Brinquedo IGO recebeu, em 2003, o Prêmio ABRE de Melhor Embalagem Destaque Ecodesign.

Entrevista I – Marcio de Carvalho (<dommarcio@aol.com>)

Depoimento:

Meu nome é Marcio de Carvalho, tenho 38 anos e sou paulistano do bairro do Jaçanã, Zona Norte de São Paulo. Sou de família pobre e sempre gostei muito de estudar, tanto que minha própria mãe me ensinou a ler e escrever em casa. Como já era alfabetizado, com cinco anos entrei no primeiro ano primário da escola. Fiz todo o primário e o secundário em escolas públicas e, desde pequenininho, sempre gostei de desenhar, pintar, brincar com massinha e qualquer outra atividade artística. Quando me perguntavam o que eu queria ser quando crescesse, eu respondia “desenhista”.



Quando estava me formando no segundo grau e tinha que decidir o que fazer na faculdade, acabei optando por desenho industrial pela perspectiva de emprego em alguma indústria e por essa atividade estar ligada às artes plásticas de alguma forma. Eu não queria ser artista propriamente dito porque achava que isso não tinha futuro. Interessante notar que hoje eu sou muito mais um artista do que um desenhista industrial, mas um artista adaptado e capacitado a atender às necessidades da indústria de brinquedos, o que me realiza profissional e financeiramente.

Com 16 anos eu entrei na Faculdade Farias Brito (hoje Universidade de Guarulhos – UnG) no curso de desenho industrial. Já no segundo ano consegui um estágio na Eucatex S/A. Lá tive a oportunidade de conviver com outros

desenhistas industriais, arquitetos, engenheiros etc., o que me fez perceber rapidamente que o curso da Farias Brito era muito fraco. Assim, no quinto semestre eu me transferi para uma faculdade mais conceituada, a Fundação Armando Álvares Penteado – FAAP. Devido à diferença na distribuição das matérias nos currículos das duas faculdades, ao me transferir para a FAAP eu tive que voltar para o terceiro semestre e, em compensação, eu sempre era dispensado de uma ou duas matérias que eu já tinha feito na Farias Brito, e que acabava fazendo de novo apenas como aluno assistente. Mas o curso da FAAP não era tão melhor como se falava. A infra-estrutura da faculdade e o corpo docente sem dúvida eram melhores, mas o curso em si estava muito aquém da realidade. Ao invés de eu utilizar o aprendizado da faculdade no estágio que eu fazia na Eucatex, eu utilizava o que eu aprendia no meu estágio para obter melhores notas na faculdade!

Em 1986, após um ano como estagiário na Eucatex, consegui um novo estágio na Grow – Jogos e Brinquedos, onde iniciei a atividade que desenvolvo até hoje. Enquanto na Eucatex o objeto de trabalho estava ligado à construção civil (portas, forros, divisórias etc.), na Grow eu lidava com projetos de jogos e brinquedos que envolviam diversos métodos industriais em suas fabricações (gráfica, injeção, rotomoldagem etc). Foi mais um ano de estágio e um ano de emprego com carteira assinada. Esse período foi muito importante para mim. Foi onde eu adquiri muito da experiência necessária para seguir carreira, e foi onde eu tive certeza de que estava na profissão correta. Por isso, em junho de 1988, quando estava me formando em desenho industrial na FAAP, decidi deixar o emprego na Grow e começar a trabalhar por conta própria.

Abri uma microempresa e comecei a prestar serviços em desenvolvimento de produtos para as indústrias de brinquedos. No começo eu fazia qualquer coisa que aparecesse, projetos de cartonados, desenhos de facas de corte e vinco, protótipos, modelagens etc., e às vezes fazia até alguns serviços para agências de propagandas.

Nessa mesma época fui apresentado aos donos de uma nova fábrica de brinquedos, a Toyster Brinquedos. Eles queriam introduzir na fábrica um novo processo de fabricação de brinquedos, a rotomoldagem, e desenvolver uma linha de brinquedos para bebês utilizando esse novo recurso. Assim, me ofereceram a oportunidade de desenvolver esses produtos, e em pagamento eu receberia direitos

autorais. Era um acordo bom para os dois lados. Para eles era interessante porque não teriam que me pagar nada até que o produto entrasse em linha, e, para mim, além da perspectiva de receber os direitos autorais enquanto o produto fosse fabricado, era a chance de criar um portfólio, com produtos criados por mim. Mesmo que não ganhasse muito dinheiro era uma oportunidade muito boa.

Dessa oportunidade nasceu uma relação muito forte entre mim e a Toyster. Nós crescemos juntos, e com o tempo fui sendo envolvido em outros serviços, como projetos de jogos, embalagens e confecção de protótipos para fotografias de embalagens e apresentação em feiras de brinquedos. Durante algum tempo eu fui o responsável por todos os projetos feitos na Toyster (não a criação, mas o projeto dos jogos criados por outras pessoas). A linha de brinquedos para bebês cresceu e ganhou uma marca própria, a BDA (Brincar, Divertir e Aprender), e tornei-me uma espécie de criador exclusivo da Toyster. Dessa forma evito conflitos com a empresa assim como evito transferir soluções técnicas para outros clientes, o que não seria muito ético.

Este foi outro acordo interessante para as duas partes: eu não faço esse tipo de serviço para outros fabricantes de brinquedos, e eles não passam esse tipo de serviço para outra pessoa. Com isso minha relação com a Toyster se tornou cada vez mais leal e consolidada. Para outros fabricantes de brinquedos eu faço apenas modelagem (um modelo esculpido à mão que serve de matriz para a confecção de moldes para um brinquedo).

Desde 1986 em brinquedos e desde 1988 por conta própria, essas são as atividades que desenvolvo profissionalmente hoje em dia: criação e modelagem de brinquedos, e projeto de jogos. O meu trabalho não é desenho industrial, mas desenho industrial faz parte do meu trabalho.

Aqui acho que é necessário explicar mais algumas coisas antes de passarmos para as perguntas.

O desenvolvimento de um produto, da forma como aprendemos numa faculdade de desenho industrial, *não existe* nas fábricas de brinquedos no Brasil. A faculdade nos ensina a profissão de uma forma acadêmica totalmente utópica e fora da realidade. Talvez ela esteja correta para as fábricas de brinquedos americanas, européias ou japonesas, mas para as brasileiras, não.

Na faculdade aprendemos a projetar um produto sem nenhuma restrição. O desenhista industrial faz pesquisas, elabora projetos preliminares e define um

produto de forma unilateral. Quando o produto está pronto aos olhos do desenhista industrial, é ele que diz ao cliente o que deve ser feito. Em brinquedos isso não existe. O mercado, que já era bastante competitivo, ficou ainda mais depois da entrada dos brinquedos importados, principalmente os da China. Por isso, antes de tudo, não importa quão maravilhosa seja a idéia do produto, se o preço final estimado for maior do que o previsto não adianta, o produto não é feito. Talvez ele seja simplificado, adaptado. Podem-se mudar materiais, diminuir tamanho, quantidade de peças, mas o preço tem que ser competitivo com o mercado.

Na faculdade também não aprendemos a lidar com as limitações dos processos de fabricação. Fazemos o que achamos que deve ser feito, o ideal. Mas, invariavelmente, o ideal é inviável. Há limitações por toda parte. Tamanho de papel, capacidade das máquinas, margens de segurança, abertura e fechamento de moldes, montagem do produto... é imensa a quantidade de informações que precisamos saber ao desenvolver um projeto que não são ensinadas na faculdade. E o pior é que de uma fábrica para outra essas limitações mudam. Um brinquedo que é fabricado sem problemas por um determinado fabricante pode ser inviável para outro. Isso por causa das diferentes máquinas que cada fabricante possa ter, pela capacidade de produção etc., mas nem o básico de cada processo se ensina na faculdade.

E tem sempre alguém que determina o caminho a ser seguido e aprova alguma proposta. A solução nunca é oferecida pelo desenhista industrial unilateralmente, e não é ele quem decide o que deve e o que não deve ser feito, como aprendemos na faculdade.

A lentidão da faculdade também impressiona. Passamos um semestre inteiro para fazer um modelo de madeira, um molde de silicone ou uma modelagem em gesso, coisas que não podem demorar mais que uma ou duas semanas no dia-a-dia de uma fábrica. Já vi produtos simples cartonados entrarem em linha em menos de 30 dias desde o início de seu desenvolvimento.

Outra coisa surpreendente é que quase não há departamentos de desenvolvimento de produtos nas fábricas de brinquedos do Brasil. Em regra, quem cria e desenvolve os brinquedos no Brasil são os próprios donos das fábricas. Eles pensam o que querem, chamam o Marcio para modelar as peças, chamam uma gráfica para fazer a embalagem, uma menina da produção para

costurar um corpo de boneca de tecido, e assim por diante. Em geral essa pessoa está mais ligada a *marketing* ou engenharia, mas não é incomum que não tenha formação nenhuma e crie produtos baseados apenas em sua experiência de vida. Uma vez fui chamado para modelar o rosto de uma boneca que deveria ser baseada no rosto da filha da dona da fábrica. Era uma fábrica bem pequena, mas exemplifica bem a realidade que encontramos por aí. Eventualmente, essa pessoa tem um ou dois ajudantes, mas departamento de desenvolvimento de produtos é raro. Pouquíssimas exceções – exceções essas que exercem a atividade de desenhista industrial da forma como eu descrevi anteriormente.

É preciso entender que o mercado brasileiro é muito pequeno. Vende-se muito pouco, e volumes de vendas pequenos não justificam investimentos altos. Isso nos leva a outra questão pouco sabida aos que não são da área: poucos são os brinquedos que são realmente criados no Brasil. Invariavelmente são os de baixo custo de investimento. Basicamente bonecas e brinquedinhos simples, bichinhos de pelúcia, jogos e quebra-cabeças. Os brinquedos mais sofisticados de plástico, que mechem, que andam, que acendem, de pilha, de corda, com mecanismos, acessórios etc. são todos estrangeiros. Eu explico. Como o desenvolvimento de produtos como esses envolve muito dinheiro e não oferecem garantia de que serão sucessos de vendas, ninguém se arrisca a desenvolvê-los. Por mais simples que possa parecer um carrinho de pilha, por exemplo, há muito trabalho de desenvolvimento, além do trabalho do desenhista industrial. Há um trabalho de engenharia de desenhar e produzir os moldes, especificar materiais, desenvolver mecanismos, circuitos eletrônicos, configurar linhas de montagem etc., e tudo isso custa muito caro. E ainda é necessário submeter o produto a testes de resistência, normas de segurança... são muitas as responsabilidades para o desenvolvimento de um produto de futuro incerto. Além de a grande maioria das fábricas não ter infraestrutura para esse tipo de desenvolvimento, quase ninguém arrisca. As fábricas mais importantes, que teoricamente teriam essa capacidade, normalmente trazem esses produtos prontos de fora, com um pequeno custo de adaptação, se necessária, trazendo os moldes por aluguel em alguns casos e até mesmo as fotografias da embalagem. Pagam-se direitos autorais por isso, mas é um investimento menor e mais seguro.

O que é feito aqui, então? Entre bonecas e brinquedinhos simples, bichinhos de pelúcia, jogos e quebra-cabeças, só há espaço em jogos. Todos os outros são

criados e desenvolvidos da forma como já descrevi, pelo dono, pelo seu ajudante, e por esse trabalho não se pagam direitos autorais. Em jogos, sim. É um mercado cada vez menor (as crianças se desinteressam por brinquedos cada vez mais cedo), e vão sobrar dedos das mãos se você quiser contar quantas pessoas vivem de direitos autorais pela criação de jogos neste País. Em brinquedos eu não conheço mais ninguém além de mim, e se o meu caminho não tivesse cruzado com o da Toyster naquela ocasião, provavelmente eles teriam aprendido a fazer os brinquedos da forma como todos os outros fazem, esse espaço não existiria e eu também não teria uma oportunidade como essa em nenhuma outra fábrica.

O que é mais comum é uma pessoa qualquer, com formação ou não, criar um jogo do nada, por iniciativa própria, e apresentar para as fábricas. Para isso essa pessoa monta um protótipo de qualidade muito variável, às vezes um protótipo simples, feito com cartolina, outras vezes protótipos sofisticados, com ilustrações aerografadas, logotipo etc. Na verdade nada disso importa. O que importa é que a idéia seja boa e original. É muito comum as pessoas pegarem um jogo de sucesso (como o WAR, por exemplo), mudarem a cara (ambientar o WAR no espaço, mais uma vez como exemplo) e apresentarem como uma idéia original. Se a idéia for boa, um contrato é assinado, a pessoa passa a receber direitos autorais, mas o projeto tem que ser todo refeito para se adequar às limitações técnicas que, como eu já disse, podem ser diferentes de uma fábrica para outra. O pouco de espaço que existe para a criação de brinquedos é ocupado dessa forma, mas como as vendas no Brasil são baixas, é preciso um grande sucesso de vendas ou um grande número de produtos em linha para viver de direitos autorais, de criação.

Pessoalmente me considero privilegiado pela situação em que estou. Não sei se por sorte, por competência ou por acaso eu consegui me estabilizar como criador e modelador de brinquedos. Nas modelagens que faço para outros clientes, estou me especializando em personagens (Mickey, Minnie, Mônica etc.). São trabalhos que envolvem aprovações estrangeiras que às vezes estendem um pouco o processo, mas, em geral, os resultados têm sido bons. É um trabalho muito gostoso.

Pergunta 1: Para que faixa etária você dirige seus projetos de brinquedos? Que recursos técnicos e materiais você utiliza para que seus brinquedos sejam produzidos?

Resposta: Os brinquedos criados por mim são para crianças de zero a dois anos. Basicamente, são mordedores e chocalhos e, às vezes, brinquedos com pequenas atividades adequadas a essa idade. Os projetos de jogos podem ser para crianças a partir de dois anos.

Há diversos recursos técnicos e materiais utilizados nesses produtos. Os brinquedos para bebês são feitos através de rotomoldagem (plástico). Alguns envolvem pintura (aerografia). Todos levam uma embalagem cartonada (papel). Os jogos são majoritariamente cartonados (papel), com alguns acessórios que podem ser injetados ou *vacuum*-formados (plásticos).

Pergunta 2: Qual é o segmento do mercado que seus brinquedos atingem?

Resposta: Os brinquedos que crio para crianças de 0 a 2 anos são, basicamente, chocalhos e mordedores. Às vezes são brinquedos com pequenas atividades como um ou dois encaixes simples, por exemplo.

Projetos de jogos são para crianças a partir de dois anos. Os jogos em que trabalho são cartonados: jogos de tabuleiro, de perguntas e respostas, de memória, baralhos... aqueles do tipo “Banco Imobiliário” ou “WAR”.

Pergunta 3: Qual a metodologia preliminar? Como surgem os primeiros esboços? De onde vêm as primeiras idéias adotadas para realizar um projeto de criação de brinquedos?

Resposta: Não há uma fórmula para isso. O processo criativo varia de pessoa para pessoa. No meu caso, eu preciso de muita concentração. O que houver de *briefing* (nem sempre há) fica na minha cabeça o dia todo, e há uma porção de outras coisas que não podem ser ignoradas. Há normas de segurança que devem



ser respeitadas, e a experiência ajuda a saber o que é e o que não é possível fazer (se dá para aquela idéia sair do molde, se dá para ser pintada, se dá para ser montada, se o tamanho é adequado...). Então eu folheio revistas, catálogos e circulo por lojas de brinquedos. Ocasionalmente, surge uma idéia. Pode vir de qualquer coisa, mas ela sempre vem nesses momentos de concentração, nunca ao acaso. Quando isso ocorre, eu já estou pensando nos processos envolvidos na fabricação, nas limitações técnicas e, mentalmente eu já tento solucionar os possíveis problemas de produção e desenho. Tudo acontece ao mesmo tempo. Na hora de colocar no papel, aquilo que estava em mente vai se definindo até que eu consiga uma proposta de produto. Às vezes, a solução final fica bem diferente daquilo que era a idéia original,



mas, seja ela qual for, a proposta tem que ser de um brinquedo que seja viável tecnicamente (quer seja ele rotomoldado, injetado, pintado, montado, colado etc., ele tem que ser viável tecnicamente), que respeite as normas de segurança (dependendo da faixa etária a que o



brinquedo se destina, ele deve respeitar diferentes normas de segurança quanto a resistência, inflamabilidade, tamanho das peças etc.), que tenha preço competitivo, que caiba dentro da embalagem, que isso, que aquilo e, além de tudo, que seja bonito e gostoso de brincar. Tudo isso é



pensado junto e, apesar de parecer difícil, é como jantar... você tem que manusear os talheres, mastigar, engolir, respirar, e ainda ouve música e conversa com a sua companhia, tudo ao mesmo tempo. Fazemos tudo isso sem pensar em cada atividade individualmente. Da mesma forma quando penso num produto, todas aquelas definições e limitações estão presentes na minha mente o tempo todo, mas eu não estou pensando em cada uma individualmente. Esse processo pode levar apenas algumas horas, como anos. Há idéias que ficam guardadas por muito tempo até que eu consiga encontrar uma solução que as viabilize. Resolvidos todos os problemas, eu faço alguns desenhos para apresentar a idéia ao cliente.

Pergunta 4: Que fontes de conhecimento você utiliza para consulta?

Resposta: Eu já consultei dentistas para criar mordedores para bebês e já conversei com psicólogos buscando alguma lacuna a ser preenchida com algum brinquedo. O conhecimento dos processos de fabricação envolvidos no projeto é fundamental para que o resultado seja um produto viável. Existem estudos que indicam o que é bom e o que não é para as crianças, mas nada como observar os bebês e conversar com suas mães. É a melhor fonte de informações sobre o que funciona melhor com os bebês.

Indiretamente, qualquer curso, qualquer estudo, mesmo que de áreas completamente diferentes, ajudam no trabalho. Quanto mais a pessoa se desenvolver como ser humano, melhores serão seus projetos.

Estar atualizado também é importante. Informática e línguas, por exemplo, não são fundamentais para eu realizar meu trabalho, mas são importantes para que eu estabeleça diálogos no mesmo nível que meus clientes. Conhecimento nunca é demais, indiretamente sempre será útil em algum momento.

Pergunta 5: Como se projeta um brinquedo que será produzido em larga escala? Poderia citar algum exemplo?

Resposta: Esta é uma resposta difícil de dar. Há muitos tipos diferentes de brinquedos, que envolvem processos de fabricação diferentes, que por sua vez podem ter limitações diferentes de uma fábrica para outra, e para cada situação se trabalha de formas diferentes. Às vezes a criação caminha junto com o projeto, e às vezes a criação vem pronta. Às vezes a criação e o projeto já estão prontos (quando a fábrica resolve trazer um produto de fora, por exemplo), e nos cabe então adaptar o produto às condições técnicas da fábrica. As variáveis são muitas, mas algo que sempre é necessário dominar são os processos de fabricação envolvidos (se o produto for injetado – injeção, se o produto for pintado – pintura etc.) para definir o produto com competência. Que tamanho ele vai ter, que materiais serão usados, de que forma ele será produzido etc.

Pergunta 6: Como você negocia a produção e a comercialização de seus projetos? Você faz protótipo?

Resposta : São pouquíssimos os fabricantes que “compram” idéias de brinquedos criadas por brasileiros. Como o mercado é minúsculo, existe uma espécie de conduta mais ou menos comum a todo mundo. Qualquer pessoa pode entrar em contato com os fabricantes de brinquedos para tentar vender uma idéia. É sempre bom ter um protótipo. É feita uma reunião e a idéia é apresentada. Caso o fabricante se interesse, serão pagos de 2 a 6% de direitos autorais sobre as vendas do produto. Emite-se uma nota fiscal mensalmente para a fábrica e os valores são pagos também mensalmente.

Pessoalmente, eu não crio mais brinquedos por iniciativa própria. Quando comecei a trabalhar sozinho, eu tinha pouco serviço e muito tempo livre, e aproveitava para criar brinquedos com a intenção de vendê-los um dia. Eu gastava horas criando, solucionando os problemas e construindo protótipos funcionais, mas nunca consegui vender uma única idéia de brinquedo. Todos os produtos que fiz nasceram de um pedido do cliente. Só com o tempo eu fui entender como funciona o mercado (aquela história de que os fabricantes não se arriscam a desenvolver brinquedos mais sofisticados no Brasil), então eu parei de gastar meu tempo com isso e me voltei para os brinquedos que podia projetar para a Toyster e as modelagens que faço para outros clientes. Mas isso não quer dizer que a possibilidade não exista. Talvez seja uma combinação de proposta certa na hora certa para o fabricante certo.

Pergunta 7: Além da atividade de criar brinquedos para uma fábrica, você também exerce atividade de modelista. Poderia descrever essa atividade, qual formação necessária, quais são as limitações técnicas e equipamentos que você precisa usar e conhecer?

Resposta: Basicamente, a atividade é a de um escultor.



Diversos brinquedos são compostos de peças plásticas. Uma boneca, por exemplo, é composta de cabeça, corpo, braços e pernas. Toda peça plástica precisa de um molde, e os moldes de peças como essas não podem ser confeccionados em uma ferramentaria. São peças orgânicas. O ferramenteiro não consegue construir o molde com fresas, furadeiras, tornos etc. Para peças assim, é necessário esculpir um modelo. Desse modelo se obtém um molde, e aí sim é possível produzir a peça em plástico.

Aparentemente, basta ter alguma habilidade para fazer modelagens, mas não é bem assim. Indiretamente, há outras qualidades que um modelador precisa para trabalhar no ramo. Prestar serviços para uma fábrica exige responsabilidade. Tem que haver um mínimo de qualidade no acabamento da peça, é preciso cumprir prazos assumidos e ter bom senso ao fazer orçamentos.

Outro problema comum é o modelador assumir o comportamento de um artista, no mau sentido. Toda modelagem se destina à confecção de um molde e, por isso, precisa respeitar as limitações técnicas do processo industrial a que se destina o molde. Essas limitações são definitivas, não se podem ignorá-las. Infelizmente, às vezes é necessário adaptar a modelagem para respeitar essas limitações. Há casos em que é necessário grudar os braços ao corpo do boneco, em outros é preciso juntar as pernas, e alargar pescoços é uma adaptação muito comum. Quando essas alterações são solicitadas, alguns modeladores se sentem ofendidos, alegando que isso irá “estragar o meu trabalho”. Infelizmente, se as adaptações não forem feitas o produto não poderá ser produzido, e o modelador certamente não será mais chamado para prestar serviços por esse cliente.

O conhecimento dessas limitações técnicas não é fundamental, mas é importante. Se o modelador não tiver esse conhecimento, alguém vai ter que lhe dar para que a modelagem seja viável, e podem ser necessárias algumas idas e vindas até que isso aconteça. Se o modelador já souber o que pode e o que não pode ser feito, o trabalho flui com mais rapidez e naturalidade.

Noventa e nove por cento do trabalho é manual. Não são precisos equipamentos ou máquinas especiais, apenas plastilina ou *clay* e algumas espátulas. Feita a modelagem em plastilina ou *clay*, faz-se um molde de borracha de silicone e tira-se uma cópia em cera (é uma mistura de cera de abelha com parafina que nós mesmos fazemos). Na cera dá-se o acabamento, e a modelagem está pronta.

Há muitos brinquedos dos quais fiz a modelagem. Os mais recentes e conhecidos talvez sejam os peixinhos do desenho *Procurando Nemo*, que foram inicialmente vendidos nos cinemas e agora são vendidos nas lojas de brinquedos, e os bonecos do desenho *Shrek*, todos da Grow.

O processo é o mesmo de uma outra modelagem qualquer. A única diferença é que modelagens de personagens de desenhos estrangeiros precisam ser aprovadas lá fora (normalmente nos Estados Unidos). Dependendo de quem aprova é enviado um protótipo, mas o mais comum é o envio de fotografias pela Internet. Feita a aprovação, o processo segue normalmente.

Pergunta 8: Como se concilia o processo artístico com as limitações tecnológicas na hora de criar os brinquedos?

Resposta: É como eu disse anteriormente, se um produto não respeitar as limitações técnicas de produção e montagem, não importa o quão bonito e original ele seja, ele se torna inviável.

Todo o processo industrial tem que estar previsto: como será a produção das peças, que materiais serão utilizados, como será a montagem etc. Para modelagens, ainda há preocupações adicionais e específicas para cada peça: como será a abertura e o fechamento do molde, como será a pintura etc. Há uma porção de coisas a se levar em conta, e frequentemente é preciso adequar o produto para evitar problemas em sua produção.

Por exemplo: um jogo de cartas. Suponha que um jogo tenha sido criado com 50 cartas de 7×5 cm, mas não cabe esse número de cartas no formato de papel que o fabricante utiliza. Pode-se diminuir o número de cartas, mas com isso a mecânica do jogo pode ser alterada. Pode-se diminuir o tamanho de todas as cartas até que elas caibam no formato do papel, mas talvez o espaço da carta fique insuficiente para a quantidade de informações que cada carta deve conter. Pode-se avaliar a compra de formato de papel maior, exclusivo para esse produto, desde que as impressoras sejam capazes de imprimir nesse novo formato. Mas isso gera um novo item no estoque para ser controlado...

Agora, peguemos uma modelagem como exemplo. Pense em personagens de desenhos animados: Mickey, Minnie, Pluto, Mônica... É muito comum que personagens de desenhos animados tenham pescoços, braços e pernas finos. Isso

costuma gerar muitos problemas para a maioria dos brinquedos e, em geral, é preciso alargar os pescoços, juntar as pernas e grudar os braços no corpo dos bonecos para que as peças possam ser produzidas, pintadas, montadas etc.

Para cada item de cada produto é necessário pensar em tudo isso. Embora pareça complicado, a maioria dos projetos flui facilmente, porque a experiência de um trabalho anterior vale para o próximo, por isso fica mais fácil saber o que fazer com um baralho de 50 cartas que não cabe no papel depois de já ter feito outros 15 baralhos anteriormente. Também é muito comum o uso de componentes em vários produtos, diminuindo o custo do desenvolvimento.

Outra coisa importante é que, não importa quantas alterações, quantas simplificações, quantas adequações o produto precise sofrer, o resultado tem que ser sempre um bom produto. Da mesma forma que uma boa idéia, mas inviável, não resulta em produto, um produto tecnicamente viável, mas feio ou chato, não resulta em vendas, portanto as duas coisas são importantes. Se a viabilização de uma idéia torná-la um mau produto, provavelmente ele será cancelado.

Pergunta 9: Você poderia escolher um brinquedo seu e descrever como chegou ao resultado final? Como foi todo o desenvolvimento do processo, desde o primeiro vestígio de idéia, até quando ficou pronto para ser comercializado nas lojas?

Resposta: É difícil lembrar de detalhes, esse produto já tem três anos e eu já fiz muita coisa de lá pra cá. O que é certo é que o processo todo é muito parecido com o que já falei. Desenhos, reuniões, o produto é aprovado, modelado, o molde é feito, a embalagem, e o produto entra em linha.

O que eu me lembro especificamente sobre o aviãozinho (e o barquinho, um produto similar) é que queríamos uma atividade no novo produto. De alguma forma me ocorreu a brincadeira de esconde-esconde com o bonequinho que poderia estar numa casa, num carro, num avião. Aí, na hora de passar para o papel e chegar a um desenho final, as melhores soluções foram a do barquinho e do aviãozinho, e a Toyster acabou fazendo as duas.

Pergunta 10: Na sua opinião, no Brasil, quais são os aspectos que facilitam e dificultam a atividade de *designer* de brinquedos?

Resposta: Bem, na minha opinião a atividade de *designer* de brinquedos, da forma como a aprendemos na faculdade, não existe no Brasil. Com muito poucas exceções, as atividades de criação e projeto são exercidas separadas. Muito pouca gente vive de criação, e muito pouca gente vive de projeto. Estou me esforçando para lembrar, mas só me recordo de mais nove desenhistas industriais que trabalham no ramo além de mim.

Eu acho que tudo é consequência de um mercado muito pequeno no Brasil. O povo é muito pobre e não tem condições de comprar os brinquedos mais caros. Vende-se pouco, investe-se pouco, cria-se pouco, contrata-se pouco... uma coisa leva à outra. Mas os problemas estão aí para serem encarados. Quem sabe se um bom desenhista industrial não pode mudar as coisas por aí?

Pergunta 11: Se você tivesse a função de montar um programa de curso voltado para a formação de *designer* de brinquedos, que disciplinas, na sua opinião, seriam essenciais a serem ministradas para formar um bom profissional nessa área?

Resposta: Sem dúvida, o que falta é informação técnica, principalmente sobre papel, plásticos e tecidos. Como funciona uma gráfica? Como se projeta uma embalagem? Como se projeta uma peça plástica? Como funciona uma injetora? E a rotomoldagem? E os diversos tipos de pintura? O que é uma máquina de corte e vinco? E um balancim?

Na faculdade eu não tive quase nada disso, e quando tive estava muito defasado em relação ao que eu via nos meus estágios.

Acho também que as pessoas estão muito burras de uma forma geral. Já vi jogos serem apresentados com associações de dois insetos – um besouro e uma aranha (aranha não é inseto, é aracnídeo) ou dois legumes – alface e tomate (alface não é legume, é verdura, e tomate é fruta). Mas esse é um problema muito mais profundo do que um curso de *designer* de brinquedos pode resolver.



Entrevista II – Ângela Renso Madeira

A segunda entrevista foi realizada em agosto de 2004. A *designer* entrevistada é diretora de Academia de brinquedos (Santo André/SP) e consultora de brinquedos e do brincar. Nasceu em São Bernardo do Campo, São Paulo, em 15 de setembro de 1966.

Graduada pela Escola Superior de Propaganda e Marketing e com especialização em Administração Industrial pela Fundação Vanzolini, após 10 anos de experiência junto a Departamentos de *Marketing* de empresas como Nestlé, Osato-Ajinomoto e Grow Jogos e Brinquedos, apostou na sinergia que poderia ser gerada da relação entre empresas e escolas. Dessa sinergia surgiu a “Academia de Brinquedos”, uma brinquedoteca circulante que presta serviços para escolas públicas e particulares e realiza ações de *marketing* cultural para empresas que visam a atingir o público infantil que se encontra nas escolas.

Durante esses seis anos de atuação, a Academia de Brinquedos prestou serviços para Wickbold Nosso Pão, Grow Jogos e Brinquedos, Saraiva MegaStore, Toyster Brinquedos, Elka Plásticos, Revista Espaço Brinquedo, Guia Escolas, Imagine Action Licensing, entre outras, sendo responsável pela criação de 22 jogos educativos lançados pela Toyster Brinquedos. Ângela Madeira optou por fornecer um breve depoimento, preferindo não submeter suas respostas ao formato de uma entrevista.

Depoimento:

Em 1991, fui contratada como assistente de produtos na divisão jogos – Departamento de Marketing – da Grow. A função consistia também em pesquisar produtos existentes no mercado nacional e internacional à procura de oportunidades.

Em relação à atividade exercida por mim gerando brinquedos, algumas vezes o processo de desenvolvimento de projetos de jogos e brinquedos origina-se com o resultado de um trabalho de pesquisa de mercado – cada um tem uma forma de elaborar essa pesquisa. Eu particularmente faço um cruzamento de temas

de jogos versus faixa etária. A partir daí percebem-se alguns nichos. Analiso a causa dessas “ausências” de produto para detectar se é algo que realmente não faz sentido ou se é falta de percepção do mercado fornecedor. Paralelamente a isso, é necessário estudar as fases do desenvolvimento infantil para entender em que momentos a criança está apta para assimilar determinados conceitos. Acompanhando os processos de aprendizagem pode-se propor um determinado produto que aborde um tema com potencial comercial.

Meu objetivo é melhorar a qualidade do que existe no mercado, visando à educação. O ideal é desenvolver um jogo que possa perfeitamente ser usado dentro da sala de aula como ferramenta de trabalho do professor, ao mesmo tempo que possa ser atraente o suficiente para o consumidor final. Isto é, um produto comercialmente vendável que atenda às necessidades atuais de ensino.

Faço uso de literatura infantil, sites educacionais de orientação para pais, bibliografia internacional e, principalmente, de um acervo de jogos com mecânicas distintas. Conhecer essas mecânicas me possibilita encontrar uma nova solução para determinado processo.

Sob o ponto de vista de produção, o interessante é reduzir ao máximo a variedade de materiais a serem utilizados num mesmo produto. Aproveitamento

de papel e custo de componentes. O formato dos componentes está diretamente relacionado com o tamanho da embalagem que, por sua vez, causa



um impacto no custo e no preço que se pretende praticar. Algumas vezes, o processo se dá ao contrário: desenvolver um produto para tal faixa etária que custe no máximo R\$ X,00, ao consumidor final.

Como normalmente desenvolvo jogos educativos, considero importante acompanhar os temas transversais propostos pelos PCNs – Parâmetros curriculares Nacionais – ou os Referenciais Curriculares para Educação Infantil.

Os jogos educativos são comercializados em grandes redes de supermercados, lojas especializadas em brinquedos e pequenas lojas que trabalham exclusivamente com produtos educativos.

Como o segmento de jogos cartonados no Brasil é muito pequeno e a criação está relacionada com um minucioso estudo de linha e estratégias, a ética me orienta a criar jogos apenas para uma empresa do mesmo segmento. Crio jogos para a Toyster Brinquedos. E presto serviços para a Grow na realização de oficinas de jogos nas escolas.

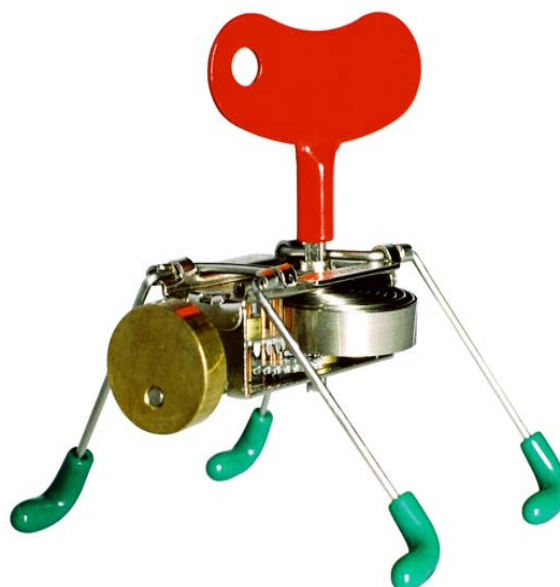
Algumas empresas oferecem um valor fixo por determinado projeto, enquanto outras oferecem participação nas vendas. Essa participação é o *royalty*, ou direito autoral, que nada mais é do que um percentual a ser pago ao criador sobre o valor líquido das vendas do produto durante um determinado período. Esse percentual é negociado produto a produto, cabendo ao criador aceitar ou não as condições oferecidas pela empresa. No meu caso, negocia-se uma taxa a ser paga por linhas de produtos. No final de um mês calcula-se a quantidade total vendida e fazem-se os descontos dos impostos para se chegar ao valor a ser pago.

Entrevista III – Chico Bicalho

A entrevista foi feita com Chico Bicalho em março de 2003. Chico é escultor e fotógrafo desde 1992. Criou os Critter, robôzinhos que são vendidos nas lojas do Moma, em Nova Iorque, e do Centro Cultural Georges Pompidou, em Paris.

Pergunta 1: Como foi sua formação de *designer*?

Resposta: Estudei os últimos anos do ensino médio (High School) nos Estados Unidos. Quando fui para lá, já tinha intenção de estudar Desenho Industrial, mas acabei fazendo



escultura, achando que isso ia ajudar. Comecei a fazer o curso e me encantei. Estudei Escultura na Universidade de Road Island School of Design. A volta que eu dei para chegar ao Desenho Industrial foi mais longa do que se esperava. Road Island é uma universidade muito boa de *Design* e tem um leque de ofertas de cursos, de departamentos de Belas Artes muito bom. Os departamentos de Cinema, de Arquitetura e de Artes Plásticas são muito bons. Hoje, o departamento de *Design* é excelente, mas na minha época era um pouco subordinado ao de Arquitetura. Mark Harrison, o cara que inventou o *cursinarte* (misturadores de comida), foi um *designer* famoso que se formou lá.

Fui pra essa faculdade estudar no departamento de Escultura, pois era onde tinha mais liberdade, o departamento era muito aberto e considerava qualquer coisa escultura; fiquei lá de 1981 a 1985. Estudei Fotografia, fiz curso de Cinema, Artes Plásticas, fiz até curso de Arquitetura e Pintura. Mas nenhum curso de Desenho Industrial. Na minha cabeça, comecei a ver fotografia como um modo de escultura, qualquer objeto fotografado era uma escultura. A fotografia era espelho do objeto, eu não deixava de ver a foto como forma de cultura. E me interessei muito por isso, fiz muitas esculturas. Parte do meu trabalho era pegar uma moldura de *slide*, um pouco maior do que aquela de 35 milímetros e quadrada, e colocar qualquer coisa dentro: arame, pedaço de filme... Cheguei a desmontar uma máquina fotográfica e coloquei dentro da tela e projetei. O trabalho era projetar esses *slides*, eu tinha centenas deles. Acabei fazendo Pós-Graduação (Mestrado) em Fotografia na New York University, de 1985 a 1987, uma das maiores faculdades americanas. O curso tinha extensão de dois anos e meio, mas acabei enchendo o saco e fui trabalhar com construção civil.

Estava precisando ganhar dinheiro. Voltei para Road Island, que ficava numa pequena cidade chamada Providence. Fiquei dois anos trabalhando na construção civil. Foi a melhor coisa que fiz, aprendi muito. Vi como as coisas são montadas e ganhei dinheiro. Mas fui para a Europa com a minha namorada e acabei torrando todas as minhas economias de seis meses, comprei um carro e giramos pela Europa.

Voltei para o Brasil em 1988 e fui trabalhar com fotografia. Depois, resolvi voltar para Nova Iorque no final de 1989. Trabalhei com fotografia lá, também, comecei como assistente de fotógrafo e depois fiz produção. Nesse meio tempo, reencontrei uns amigos da faculdade, um deles é um *designer*, de quem eu gosto

muito, chamado David Beer, que criou um negócio denominado Duck Mirror, que é muito legal. É um espelho apoiado num pé-de-pato feito de estanho. Existe uma indústria lá que vende os pés-de-pato em estanho. Esse meu amigo achou esse pé-de-pato, comprou e acabou criando esse espelho. Eu vi esse espelhinho na casa dele e falei: “Pô, David, a gente tem que produzir esse espelho!”

Ele descobriu a indústria que fabricava os pés-de-pato de estanho e começamos a produzir num estúdio que ele tinha em Nova Iorque. Ele ficava com uma porcentagem relativa a *royalties*, pela criação, e eu ganhava uma parte pela produção. Depois ele parou e só eu produzia. Passei a ganhar 60% do lucro da produção. Nessa fase, ele ganhava um *royalty* absurdo de 40%, mas não me importava, estava superfeliz porque tinha esse trabalho. Estava nos Estados Unidos de forma ilegal, sem documento.

Nesse mesmo período, ele também tinha comprado, numa loja de sobras industriais, em Nova Iorque, uns motorzinhos que eram sobras industriais de brinquedos japoneses. Eram uns brinquedos fabricados nos anos 1950, da época do pós-guerra japonês, umas dentaduras de plástico. Eu sempre ficava brincando com esse motor, gostava de dar corda e ele ficava dando umas cambalhotas. Ele tinha comprado um ou dois desses motorzinhos, até que um dia eu resolvi prender quatro pernas de arames. Uma coisa totalmente tosca, pois tinha as pernas de cabeça para baixo. David me ajudou a montar outro com as pernas de cabeça para cima. Aí criamos o primeiro, que foi o Critter.

Eu fazia à mão um por um e David me ajudava a montar. Vendia para uma lojinha de *design* muito legal, o dono, Kevin, era muito querido meu. Uma vez que fomos lá vender os espelhos, levei um Critter para o Kevin ver e ele falou: “Traz uns 12 para eu vender.” O nome Critter vem de “criatura”. Na verdade, essa foi uma idéia de uma menina de quatro anos que estava na loja e deu o nome ao brinquedo, foi superengraçado. Ele encomendou 12 Critters e estabelecemos um valor de preço que era muito baixo na época. Acho que custava uns cinco dólares, para cada um.

Pergunta 2: Você faz uma distinção de preços entre os produtos industriais e artesanais? Você coloca um adicional por ser artesanal?

Resposta: Com certeza, a diferença de preço é muito grande, eles eram vendidos pelo dobro do preço quando eram feitos à mão. Vou te contar a história e você vai entender a margem de lucro que eu tinha depois de um tempo. Eu vendia por cinco dólares para ele, mas todo material me custava 56 ou 66 centavos de dólares. Só que existia um problema com ele, o pé era uma espécie de lupe, que eu tinha que fazer com arame, e dava um trabalho incrível. Cada pezinho dele era um circulozinho perfeito, se eu errasse tinha que começar a perna toda de novo. Então, aconteceu o seguinte: levei 12, entregamos 12 para ele, na verdade fui eu mesmo; quando voltei pra casa, mais ou menos duas horas depois, ele já tinha ligado dizendo que tinha vendido todos e encomendou mais 24 para a semana seguinte. Entreguei, quando cheguei em casa duas horas depois, ele já tinha ligado dizendo que tinha vendido os 24. Aí pediu 120 brinquedos, e vendeu todos em uma semana. Chegou a um ponto, depois que eu fiz uns 300, que eu estava enlouquecendo com aquele lupezinho (este termo está correto?). Virei para ele e disse: “Estes são os últimos, eu não estou tendo mais saco para fazer.” Ele disse: “Não pode, isso é um absurdo, você tem que continuar. Vamos fazer um negócio: acho que consigo vender esses objetos por 18 dólares e assim eu te pago nove dólares por cada um.” Eu pensei: poxa, agora já tá com quase 100% de aumento de preço. Então, vamos ver, vou fazer mais alguns.

E aí neste mesmo dia eu tive a idéia de dar uma dobrinha de quase 90° graus e colocar uma borracha no pezinho. Foi uma sacação para mim e a salvação da lavoura, porque reduziu o tempo de trabalho incrivelmente, porque eu dobrava o arame e no final tinha que acertar direitinho para não ficar um mais curto que o outro. Dessa nova forma, fazia as dobras usando uma máquina de ferro, que o David me emprestou, e colocava a borrachinha. Passei a ter



uma margem de lucro excelente, uma margem de lucro de mais de 8 dólares por unidade, eu fazia 25 por hora, facilitou a minha produção substancialmente, acelerou todo o processo. Toda minha tiragem ia para ele, eu fazia mais ou menos 150 unidades por semana. Produzindo 25 por hora, aprendi a ser uma fábrica de um homem só. Todo o processo de fazer, todas as dobras, de preparar todas as pernas, de colocar todas as botinhas, eu aprendi, até o hábito de colocar o alicate na mesa e levantar. Eu sabia exatamente onde iam as peças, ficavam todas alinhadas aqui e aí iam alinhadas para lá. Quando você começa a fazer um trabalho repetitivo, tudo tem que ser otimizado para você não perder tempo. Eu aprendi como funciona o processo de meditação, sabe aquela coisa repetitiva que você faz, o monge sai andando virando uma bolinha, ou então contando um negócio, ou então pensando na respiração? Quando fazia esse trabalho, a minha cabeça entrava numa outra onda espiritual, foi muito legal esse período apesar de eu considerar uma época engraçada. Eu estava ganhando quase 200 dólares por hora de trabalho, ou seja, ganhava como um advogado naquela época. Por mais que eu pudesse achar uma coisa monótona, eu estava ganhando uma grana preta. Comecei a vender também para a lojinha do Museu Guggenheim, foi ótimo pra mim. Eles pediam assim: “Queremos 1.500 unidades.” O que me forçava a trabalhar cinco dias sem parar, sempre trabalhei sozinho, não tinha parceiros, a única coisa que o David fazia era me ajudar a virar o motor de cabeça pra cima. Ele dizia: “Não sei como você aguenta fazer isso.” Ele tinha um emprego também, e à noite eu ia para o estúdio dele, fazia esses objetos para ele, o que também dava muito trabalho, tinha solda, um monte de coisas.

Eu fiz quase 5.800 brinquedos à mão. O cara que me vendia esses motores tinha 20 mil, mas ele descobriu que eu vendia para o Museu Guggenheim a 18 dólares. E ele estava me vendendo os motores por 40 centavos cada um, aí ele ficou bravo comigo e disse que não ia mais me vender. Mas, desde 1994, eu já morava no Brasil. Ia para os Estados Unidos, comprava os motores, ficava num estúdio de uma amiga minha, pegava a máquina de dobrar emprestada com o meu amigo e fazia mais ou menos uns 2.000 em dois meses. Nenhum foi feito no Brasil. Depois, voltava para o Brasil com dólares, ficava três a quatro meses. Nessa época, eu vendia para o Guggenheim, para uma lojinha no East Village, para a lojinha do meu amigo, para uma outra lojinha que eu esqueci o nome e para o museu da Filadélfia. Eu fazia um monte de brinquedos e dizia: “Eu só tenho

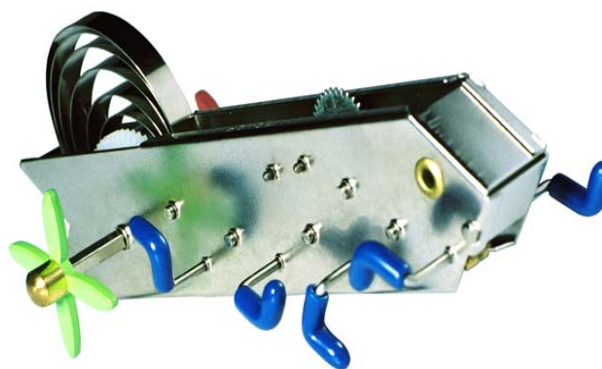
tanto para te dar.” O Guggenheim sempre levava mais, porque eu sabia que era legal que eles vendessem e também porque sempre faziam os maiores pedidos. E a primeira loja que vendeu o Critter tinha quanto eles queriam. Mas a saída deles nessa altura do campeonato já era menor, porque eles já estavam vendendo desde 1992 e isso já era 1995 ou 1996. Nessa época, eu já trabalhava como fotógrafo aqui no Brasil. Coincidiu que esse meu amigo holandês, o Ian, dono da Kikkerland, veio me procurar e disse que estava interessado em produzir o meu produto industrialmente.

Eu também já estava começando a ficar de saco cheio de fazer daquela maneira. Pois, indo para os EUA, eu acaba perdendo dinheiro no Brasil com o trabalho de fotografia e propaganda. Fui para lá, fiz uma reunião com ele, chegamos a um acordo, ele levou o original e tudo o mais foi uma série de fatores a meu favor. Ele acabou achando no último dia uma fábrica em Hong Kong e acertou com eles a produção. Nessa época, eu estava na Holanda, então o primeiro protótipo foi mandado para eu aprovar na Holanda. É muito engraçada a história, é fabricado na China por uma família de pessoas em Macau, eu tenho um tataravô chinês nascido em Macau, a família de meu pai é toda de Pernambuco e tem parentesco com holandês, tenho vários tios loiros de olhos azuis, só pode ser de parentesco holandês, cangaceiro é que não é. Então existe algo da Holanda e da China na produção desses objetos.

Pergunta 3: Que fontes você utilizou para a criação dos seus brinquedos?

Resposta: Eu acho que a minha fonte de criatividade vem de um amor imenso que eu tenho pela natureza. Sempre gostei de bicho, vejo aquele insetozinho na mesa, e não vejo um bicho feio, e sim um bicho simpático, engraçado, inteligente e charmoso. Qualquer bichinho que eu vejo eu fico encantado. Meus pais brincavam dizendo que eu era São Francisco. Tinha uma história famosa na família, quando eu ficava doente, minha mãe dizia: “Você precisa tomar o remédio para matar os micróbios.” E eu dizia: “Não vai matar o micróbio de jeito nenhum.” Eu achava que os micróbios eram legais.

Eu morava perto da Universidade Santa Úrsula, tinha uma mata atrás, tinham muitos insetos, lagartixas, mais ou menos na década de 1960. Depois, minha mãe comprou um sítio em Petrópolis, eu ia muito para lá, desde criança eu tinha um carinho especial com bichos. Então, quando eu crio esses



objetos, eu acho que é muito dessa coisa de transformar o inseto que as pessoas consideram como uma criatura repugnante. Você vê a aranha parada, aquela coisa estática sem nenhuma graça, aí você começa a dar corda, aí começa a dar aqueles pulinhos e ganha uma forma. Eu tenho esse carinho com qualquer bicho. As pessoas acham graça quando cai um mosquito no meu copo de vinho, eu paro o meu jantar, pego o mosquito com o papel até ele secar as asas e sair voando. Nunca consegui fazer mal a nenhum bicho, inseto, qualquer animal que seja. Nesse trabalho que eu faço, o respeito aos bichos é o que alimenta a minha criatividade.

Além do meu interesse pela natureza, também tenho interesse por tecnologia, apesar de eu não ser um cara ligado à tecnologia, sou fascinado com o mundo moderno. O avião Concorde foi o produto industrial mais fascinante que houve no mundo, imagina uma máquina que você senta em Nova Iorque e daqui há algumas três horas você está em Londres! Eu gosto muito dessa coisa mecânica.

Uma pessoa que muito me inspira hoje é o poeta Manoel de Barros, é maravilhoso, toda a sua filosofia, talvez seja o maior escritor e poeta brasileiro atualmente, ele é mais do que um poeta, ele ensina a vida pra gente em cada coisa que escreve. Eu sou encantado com as coisas que não têm utilidade... a gente vive tão preocupado em fazer coisas importantes e úteis, que acaba esquecendo de coisas que não têm utilidade, que não tem função, como a lata amassada.

Apesar de eu ter vários projetos em mente e preocupado que tenham função de divertir, uma coisa que eu acho superimportante é que eles sejam diferentes das outras coisas que já foram feitas. Eu já ouvi várias vezes dizerem que o meu

trabalho é muito radical, é muito diferente. Às vezes, ele precisa de algo mais pé no chão.

O dono da Kikkerland relutou muito em comprar os meus brinquedos. Foi um grande amigo meu que insistiu que ele me procurasse. A primeira encomenda tinha uma tiragem de 30 mil, ele ficou em pânico, quase desistiu. Pensou: “Ah, eu acho que 30 mil eu vendo em dois anos”, mas acabou vendendo em um mês. Ele é dono de uma empresa que fabrica e vende por atacado (chama-se *whole sale*). É um grande exemplo do holandês mercador que compra na China para vender na Europa e nos EUA. Na verdade, quando eu comecei a trabalhar com ele, uma série de fatores coincidiram para ele crescer, o Critter foi um deles. O David, meu amigo, trouxe as coisas dele, ele vendia muito cacareco chinês e coisas européias de bom *design*, vendia muitas coisas interessantes, mas não produzia nada. E quando você não produz, qualquer um pode vender seu produto por um preço menor, ele tinha exclusividade em certos produtos e em outros, não. Eu não penso em criança quando faço esse brinquedo, eu penso em divertir o adulto. Eu penso sempre: é um brinquedo para adulto!... e para criança.

Pergunta 4: Qual a faixa etária de mercado que seus brinquedos atingem?

Resposta: A faixa etária de mercado que os meus objetos atingem vai de adolescentes de 12 até adultos de 30 anos.

Pergunta 5: Como funciona a legislação de *royalties* por você ser um brasileiro?

Resposta: Eu tenho um contrato altamente informal com eles, basicamente trabalhamos na confiança, porque se não houver confiança não há contrato que vai te defender de alguém com más intenções. Você



pode até ter um contrato extenso, mas se a pessoa quiser roubar, ela rouba. Eu tenho um contrato simplíssimo com ele, é olho no olho, se não funcionar assim não haverá documento que irá te proteger. O meu maior medo na época eram as cópias, as pessoas poderem me copiar. Aquele cara que criou o patinete de alumínio é um caso desses. Ele não tirou patente, não fez nada, aí explodiu no mundo todo. Se ele tivesse tirado uma boa patente eu acho que poderia estar mais protegido.

Eu estou me referindo à patente de *designer*. Eu entendo pouco de patente, depende muito, é a famosa faca de dois “legumes”. Tem certas coisas que não vale a pena você patentear, porque vai gastar mais dinheiro com a patente e acaba perdendo sua margem de lucro, sai mais caro. Tem que haver uma aliança, um sistema de confiança, tem que trabalhar junto mesmo. Esse cara sabe que eu sou uma mina de ouro para ele, sabe que eu estou criando produtos novos para ele, tipo meia dúzia por ano. Temos um relacionamento muito legal, eu gosto dele, a gente se dá muito bem. Mas eu não sei como funciona basicamente com outras empresas.

Os europeus pagam *royalties* muito maiores do que os americanos, eu consegui um meio termo entre europeu e americano. Americano, em geral, paga *royalties* numa faixa de 5%, os europeus, de 9 a 10%. Eu briguei muito na hora para estabelecer um valor acima de 5%.

Pergunta 6: Você acha que teria êxito com essa atividade se ela fosse desenvolvida aqui no Brasil?

Resposta: Bom, eu ia ter que fazer uma pesquisa de pólo industrial, principalmente em São Paulo. Obviamente, eu teria que trabalhar com alguma coisa de plástico, no Brasil não dá pra fazer nada mecânico e vender por um preço baixo. Esse objeto só funciona porque é feito na China, se a China não conseguisse produzir e vender cada um por um dólar e um trocado, nunca ia existir no mundo. Se eu fosse mandar fazer nos EUA, eles iriam custar uma fortuna.

Aqui no Brasil? Não há a menor possibilidade de montar uma fábrica de brinquedo de corda. Eu teria que criar uma coisa completamente diferente. Mas já pensei em fazer coisas mais artesanais.

Pergunta 7: Como você associa o trabalho com os brinquedos a projetos de reflorestamento?

Resposta: Parte dos *royalties* que eu ganho com os brinquedos da Kikkerland é doada para projetos de reflorestamento no Brasil. Quando eu penso em reflorestamento, não penso só em plantar árvores. Penso numa cobertura florestal como um elemento para a natureza poder viver. Nos animais, todas as plantas que virão depois, insetos, tudo que vai se restabelecer nesta área reflorestada. Não penso só em reflorestamento como uma coisa que vá me beneficiar somente, ah, vai ficar mais bonito ver uma cobertura florestal, vai abafar o som dos carros... Eu acho que não é só importante para o Brasil, é importante para o mundo inteiro.

Pergunta 8: Onde você já fez reflorestamento?

Resposta: Por enquanto em Petrópolis. Ali está sendo o laboratório. Então, a idéia é você plantar para passarinhos, morcegos, porcos-espinhos voltarem a viver naquela área.

Entrevista IV – Severiano e Lucia Laguna

Severiano e Lucia Sancho Laguna são fabricantes de brinquedos de madeira há 22 anos. Os produtos criados e produzidos por eles traduzem e incorporam o conhecimento e o saber-fazer acumulado ao longo desses anos. Segundo texto publicado na apresentação do seu catálogo, “comprovam, ainda, não só o respaldo teórico que os anima como também a



preocupação de dar resposta às necessidades de projetos pedagógicos das escolas”.

Sua linha de brinquedos *Made in Casa* reúne em 18 categorias os mais de 300 itens fabricados.

Assim começa a entrevista de Severiano, realizada em setembro de 2004:

Pergunta 1: Quais foram as suas referências?

Resposta: A minha base teórica tem muito mais sobre o brincar do que sobre o brinquedo. Isso porque sou formado em filosofia e com interesse em refletir sobre o conceito de brincar. Também procuro pensar sobre a diferença entre o trabalho e o brinquedo. Uma atividade como é o trabalho precedida pela necessidade de uma atividade tipicamente humana que é o brincar.

O que eu tenho de conhecimento está muito mais ligado ao brincar do que ao brinquedo. Eu também tenho estudos sobre o brincar ligado à pedagogia como instrumento de aprendizagem. O brincar é a criança sozinha que brinca, não tem que ter nenhum adulto que esteja acima da criança orientando que aí acaba a brincadeira. Acho uma coisa desastrosa quando vejo um adulto ensinando uma criança a brincar, dizendo faça isso, faça aquilo...

Isso de ensinar a criança a brincar apareceu com uma necessidade do espaço físico. Eu tenho visto isso, nas escolinhas que estão nas cidades, os espaços físicos diminutos, às vezes são casas que no passado serviram para abrigar uma família com três ou quatro filhos, hoje abrigam às vezes até 50 crianças. E não tendo espaço para brincar, alguém tem que ordenar a brincadeira. Quando tem uma especialista em ordenar isso contraria a espontaneidade da criança ao brincar. A criança brinca com os próprios elementos que ela tem lá, ela mesma que estabelece regras, a autonomia que a própria criança tem.

Portanto eu tenho mais estudos sobre o lúdico do que sobre o pedagógico. Eu fabrico materiais lúdicos que são os brinquedos, mas também materiais pedagógicos. A diferenciação entre os materiais lúdicos e os materiais pedagógicos é que os materiais pedagógicos têm orientações impressas no rótulo do brinquedo. Esse determinado material, por exemplo, vai servir para desenvolver a coordenação motora, esse material vai para desenvolver a noção de tempo, de espaço, sei lá qualquer conceito pedagógico, e esses conceitos, eles

estão de algum modo impressos no próprio objeto, e a criança tem que descobrir, e se a criança não o fizer terá um professor para explorar esse material. Sempre fui contrário a chamar brinquedos educativos, porque qualquer brinquedo é educativo, até mesmo os brinquedos de guerra. Como disse, qualquer objeto na mão da criança pode se tornar um brinquedo.

Pergunta 2: Severiano, você faria um histórico da *Made in Casa*?

Resposta: Você está na *Made in Casa*, eu te mostro onde está a *Made in Casa*, fisicamente.

A empresa como é agora está registrada desde o ano de 1989, antes disso eu tinha o registro como artesão.

Começamos a fazer brinquedos em função do nascimento da Laura, em 1978. Morávamos nesta casa (é uma casa ampla com tem três andares, terraço, quintal, situada numa vila em São Francisco Xavier, bairro da Zona Norte carioca). Nasci na Espanha, e com 25 anos vim para o Brasil. Terminei meus estudos aqui na PUC do Rio de Janeiro e então comecei a lecionar em vários lugares. Na PUC, lecionei alguns meses, mas depois tive que tirar a documentação, para a nacionalização, que nunca quis ter. Não quero ter nacionalização nem inglesa, nem espanhola, nem americana, não quero ter nação nenhuma. Depois me aposentei pela Gama Filho. Sou formado em filosofia, eu tenho uma habilidade manual que vem de nascença, vinda da minha família. Eu estou acostumado a trabalhar com ferramentas, faço qualquer tipo de habilidade manual, conserto tudo em casa, conserto luz, conserto cano, faço instalação elétrica, boto cerâmica, corto madeira.

A Lucia, minha parceira também na fabricação dos brinquedos, com licenciatura em literatura portuguesa, e também com muitas habilidades manuais.

Quando a Laura nasceu, tivemos vontade de fazer brinquedos para ela, decidimos que nós não íamos dar a ela nada feito: Vamos fazer em casa! Tínhamos um serrote, uma maquininha manual de corte e etc. Fazíamos os enfeites de festa de aniversário para ela. Uma vez fizemos uma festa com a bicharada toda de madeira sobre a música de Vinicius de Moraes sobre a Arca de Noé. Uma vez fizemos um circo, um parque de diversões com balanço, roda gigante, tudo muito grande, uma mesa de aniversário.

Era uma época em que a madeira estava barata e eu tinha muito tempo, levava dois meses fazendo aquilo. Outra vez fizemos um aniversário que o tema era o mar, com um grande cais do porto, navio, guindaste. A Lucia desenhava e eu executava.

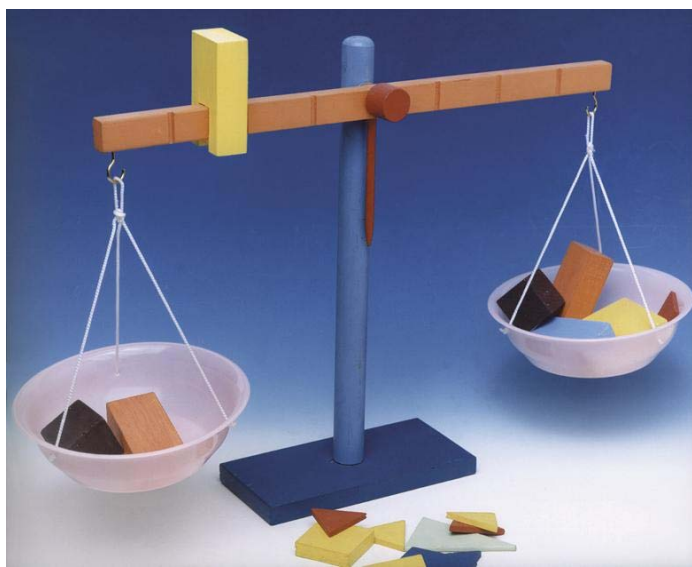
É claro que essa atividade surgiu porque nós de algum modo éramos contra a sociedade de consumo e também porque professor é duro. Por outro lado, nossas relações de amigos eram muito amplas e na hora de um aniversário era um custo muito alto comprar presentes. Como tínhamos habilidade, para que comprar se podíamos fazer? E então nós presenteávamos os filhos dos nossos amigos com brinquedos feitos por nós. E aí surgiu a brincadeira do nome da *Made in Casa*; era uma espécie de ironia. Nessa época fizemos também muitos materiais para a casa dos nossos amigos; até hoje podemos encontrar as coisas que nós fizemos, muitos objetos utilitários.

Pergunta 3: Vocês só comercializaram os brinquedos?

Resposta: Só brinquedos. E eu vou lhe dizer porque nós só comercializamos os brinquedos:

Nós estávamos naquela fase de fazer coisas para os amigos, e isso chegou até os ouvidos do Senac em Copacabana, que nos convidou a participar de uma exposição de artesanato. Foi num sábado, e eu estava expondo os brinquedos, quando chega uma professora e comprou tudo que estava exposto. Era a professora de uma grande escola em Copacabana. Estava vendendo carrinhos, pistas, quebra-cabeça etc. Foi quando eu percebi que podia aumentar meus rendimentos fabricando esses materiais.

O grande aprendizado foi quando fui contratado por essa mesma escola para consertar todo o material pedagógico que tinha vindo da França no início do século XX. Naquela época embora professor, como não estava muito ligado à prática, não sabia o que era, por exemplo, um material dourado



(jogo de peças de madeira para ensinar noções de matemática). Além disso, também aceitei restaurar os armários e as estantes da mesma escola.

Esses foram os primeiros materiais pedagógicos que fiz, mas que possuem uma boa carga lúdica que agradam a criança, que brincando aprende.

Pergunta 4: Como você vê a situação do brinquedo em relação a criança de hoje?

Resposta: O que hoje está faltando na cabeça dos adultos é o entendimento de que a criança não pode receber tudo pronto, quer seja de madeira ou de qualquer material. Se são brinquedos que já chegam muito estruturados, a criança não brinca, ela simplesmente faz uso. Já vi crianças perguntando em diversas exposições que fazemos: *Para que serve? Como brinca com isso? Que é que eu faço?*

Aí eu respondo: *Não faz nada, esse brinquedo é muito preguiçoso, você tem que fazer uma bagunça com ele.*

Só que a palavra fazer está ausente do vocabulário tanto dos pais como da criança. E eu acho que é no processo do fazer que está o brincar; se a criança não faz ou não consegue refazer aquilo que foi feito, então o brincar desaparece. Então a criança está acostumada a apertar o botão e sai correndo ou tudo aparece, ou aperta outra vez e tudo aquilo desaparece. Você pergunta para a criança por que aquilo acontece e ela não sabe. Se ela aprender a brincar ela vai querer descobrir alguma coisa, só que ela não está acostumada, não sabe que até o quebrar faz parte da brincadeira.

O que está faltando é que a nossa cultura está acabando com a palavra fazer, e é fundamental para o aprendizado. O fazer está ligado à exploração e, conseqüentemente, ao processo criativo. Não é a *performance* final que interessa, e sim o processo.

Temos um brinquedo, por exemplo, que é para ensinar a criança as primeiras leis físicas, onde a criança, ao brincar, descobre por que uma coisa sobe, por que desce, por que cai. Como que se aprende isso? Fazendo, ou melhor, brincando.

Pergunta 5: Muitos fabricantes de brinquedos no mundo estão transferindo suas fábricas para a China como uma maneira de conseguir viabilizar comercialmente seus produtos. Quem fabrica brinquedos no Brasil sabe que está quase impossível competir com os brinquedos fabricados na China. Como você se vê nesse contexto?

Resposta: Veja: quando se fala na China, se pensa em materiais baratos. Não se pensa em *design* nem como coisa técnica. É o mesmo que o italiano faz com os sapatos. Os sapatos italianos são produzidos e montados lá (China) e são muito bons. Até a embalagem é feita assim.

Eu acho que essa questão de mercado internacional, do neoliberalismo, e a China vai acabar tendo que entrar num processo social onde terá que pagar salários mais altos, e a pirataria vai diminuir, mas ao mesmo tempo o Brasil tem que pensar no mercado interno. No meu caso, eu só tenho acesso às madeiras que não podem ser exportadas, mesmo assim são muito caras. Assim, acabamos adotando o compensado e, muitas vezes, uso madeira maciça já usada para fazer as peças miúdas, porque consigo bons preços. Muitas vezes somos obrigados a sermos ecológicos por necessidade.

É claro que se nós tivéssemos uma grande fábrica teríamos que pensar em programas de reflorestamento, programa de utilização racionalizada de madeira. O pequeno fabricante não tem nem condição de se colocar esse problema.

Pergunta 6: Como você vê a obrigatoriedade de todos os produtos possuírem selo do Inmetro? Você acha justo que haja as mesmas regras e exigências tanto para os grandes como para os pequenos fabricantes?

Resposta: Nós estamos mergulhados nesse problema, tão mergulhados! Todas as escolas públicas que são nossos clientes começam a exigir, e o público também.

Ora, essa exigência, acho que é ótima, porque o que se está querendo é qualidade e segurança. O problema todo são as exigências burocráticas que vêm de cima para que se possa obter esse selo. Por exemplo, se eu quiser legalizar pelo Inmetro esses materiais, que são mais de 350. Cada item, para início, me custaria R\$ 500,00. Dentro do conceito de família seria que um conjunto de brinquedos entra dentro de uma exigência em que tem que ter o mesmo preço, o mesmo

comprimento, as mesmas cores, então a diversidade acaba, e a família acaba eu diria o lado artesanal favorecendo somente a produção seriada. Muitas vezes meus clientes escolhem as cores dos brinquedos e eu atendo, mas é um problema muito sério, porque essas normas fazem com que acabe a diversidade.

Entrevista V – Giovanni Batista Ferreira

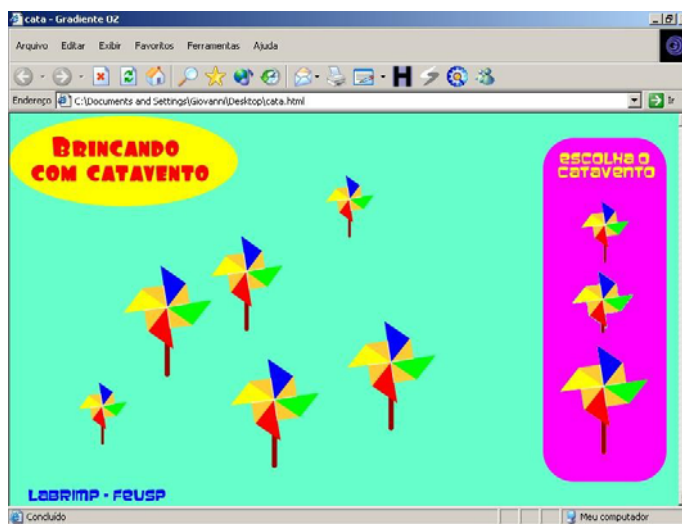
Giovanni Batista Ferreira, 26 anos, é graduando em pedagogia pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (Feusp). Tendo atuado como gerente de informática de uma rede particular de ensino, trabalha hoje no Labrimp – Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Feusp, dirigido pela professora Dra. Tizuko Morchida Kishimoto, e integra a Equipe de Produção e Pesquisa em *e-Learning*, que produz brinquedos digitais para a Internet.



Pergunta 1: Qual é a fonte de criatividade para a criação de jogos eletrônicos para crianças?

Resposta: Criatividade para mim é *análise e síntese combinatória*, no sentido profundo destas palavras.

Analisar significa “separar partes”, e sintetizar, “juntar partes”. Criatividade em *design* é percorrer todo nosso



imaginário destacando partes e tentando combiná-las entre si, gerando inovação. Claro que não é pura razão; sentimento e emoção são fortes guias deste processo. Vejo pouco sustentável certo conceito de criatividade “que cria do nada”, como se emergisse algo da pessoa que não existia em absoluto anteriormente. Neste conceito, a memória é fundamental para a criatividade. Neste momento, o que é o mundo externo para mim? O contato que tenho com a realidade externa se resume ao estreito campo sensorial. Se isolássemos estes dados perceptuais, o mundo se resumiria a eles. Mas afirmo que conheço o mundo, minha percepção é mais abrangente do que a sensorial. Mas, de que forma? Através da memória, da infinidade de experiências e dados colhidos e assimilados durante minha existência, e é neste sentido que usei o termo *imaginário*.

Nesta linha, vejo a própria memória da infância como o grande *background* de todo o processo de criação de brinquedos. Criar um brinquedo pede entender a criança, se colocar no lugar dela, e por mais que estude agora cientificamente todo o mundo infantil, polindo e criticando toda minha conceituação com a formação acadêmica, a experiência assimilada quando criança continua indispensável. Por exemplo, o que é o lúdico? Tenho uma dezena de definições acadêmicas, mas a melhor é a que trago da infância, esta difícil de expressar em palavras.

Concretamente, uma peculiaridade em minha história me ajuda no desenvolvimento de brinquedos. Cresci em meio a uma família de artesãos, e eu mesmo cheguei a ser artesão na adolescência, aprendendo a esculpir em madeira com meu pai. Assim, o artístico esteve presente todo o tempo. Muitos dos meus brinquedos eram artesanais, vindos do próprio ambiente familiar.

Outro dado específico é que, para gerar as combinações de formas e cores do *design*, sou bastante estimulado ao ouvir música. Certas melodias ou ritmos provocam sensações visuais em mim. É como num caleidoscópio, e quem o gira é a música. Enfim, outro grande veio de inspiração é a observação das crianças na brinquedoteca do laboratório, mas disto podemos falar adiante.

Pergunta 2: Que tipo de formação acadêmica, profissional ou de vida levou você a exercer essa atividade de *designer* de jogos eletrônicos?

Resposta: Como disse, meu primeiro trabalho foi como escultor em madeira, no qual estive durante cinco anos, e isso me influenciou bastante. Depois fui estudar

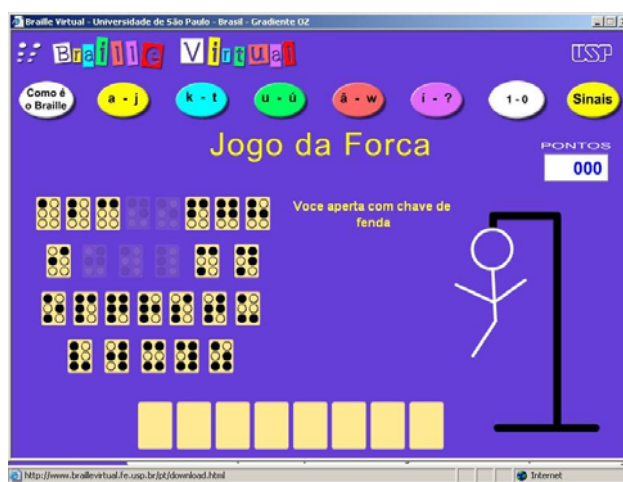
eletrônica e informática e passei a me dedicar a toda essa área técnica, que exige também muita criatividade. Projetar um circuito ou um *software* demanda uma intensa atividade criativa. Esta foi a porta de entrada para que trabalhasse com informática educativa, já que me tornei mais tarde gerente de sistemas de uma rede privada de ensino. Foi uma experiência muito rica, porque minha atuação se estendeu a sete países, na Europa e América do Sul. Era eu a ponte entre os educadores e o pessoal técnico em informática, e produzimos bastante. Esta atuação, aliada à influência de minha mãe, que é professora, me despertou a atenção para o curso de pedagogia. Chegando à universidade no fim de 2002, rapidamente fui convidado a atuar com objetos de aprendizagem digitais. No Labrimp, com a direção da professora Dra. Tizuko Kishimoto, começamos a Equipe de Produção e Pesquisa em *e-Learning*, que se dedica à produção de brinquedos e objetos de aprendizagem digitais para educação infantil, atendendo também a iniciativas de *e-Learning* na área de educação especial, com um toque lúdico, em parcerias com alguns órgãos da universidade, como o curso <www.braillevirtual.fe.usp.br>.

Pergunta 3: A que faixa etária você dirige seus projetos?

Resposta: O material infantil que estamos pesquisando e produzindo durante os últimos meses, disponível no *site* <www.labrimp.fe.usp.br>, atende à faixa etária de trabalho do próprio Labrimp, que é de 3 a 10 anos. As iniciativas na área de educação especial procuram atender a todas as idades.

Pergunta 4: Que recursos técnicos e instrumentos são necessários para a criação dos jogos eletrônicos?

Resposta: Para a produção de jogos para a *Web*, descrevo uma configuração mínima: 1. *hardware*: um microcomputador de atualizada capacidade, um *scanner* de imagens, placa e caixas de som, câmera



fotográfica digital, placa digitalizadora de vídeo e áudio; 2. *software*: programas editores de imagens e editor de áudio e vídeo digitais, compiladores para as diversas linguagens da *Web* e uma boa conexão com a Internet. Com estes recursos mínimos é possível realizar um trabalho razoável, se você tem gente qualificada trabalhando.

Em nosso caso temos vários computadores ligados em rede que formam um *workgroup* para a equipe. Além dos periféricos citados, temos o apoio de um estúdio multimeios para produção de áudio e vídeo que garante qualidade superior quando usamos mídias ricas.

Pergunta 5: Na sua opinião, no Brasil, quais são os aspectos que facilitam e dificultam a sua atividade de *designer*?

Resposta: Nossa intenção é realizar um serviço público, e a estrutura que a universidade nos proporciona é satisfatória. Os órgãos públicos de fomento no Brasil têm enxergado a necessidade de “*software* educativo público” e apoiado algumas iniciativas na área. Mas ainda são lugares restritos no Brasil onde se pode desenvolver *software* de qualidade que atende gratuitamente à população, devido à falta de investimento.

Pergunta 6: Que fontes de conhecimento você utiliza para consulta?

Resposta: Como nosso trabalho é na universidade, num laboratório de brinquedos, temos um grande suporte acadêmico para o trabalho. Nossa equipe é formada desde graduandos até pós-graduados em educação; temos também pessoal da área de desenho industrial e da engenharia de informática da universidade. O Labrimp tem 20 anos de atuação, é referência na pesquisa de materiais pedagógicos e, sob a coordenação da professora Tizuko, nos proporciona uma grande bagagem para a produção de nossos brinquedos. Lidamos com áreas como psicogenética, cognição, semiótica, *design*, comportamento e inteligência artificial. No caso dos que desenvolvem *software*, buscamos formação tecnológica na universidade para tal.

A brinquedoteca instalada no Labrimp dispõe de vários tipos de brinquedos, dos tradicionais até os digitais, nos permite observar crianças de diferentes perfis

em seu brincar, especialmente quando interagem com os computadores instalados, o que nos dá um sólido retorno do trabalho. Os brinquedos *Web* têm sensores embutidos que, ao nos remeter automaticamente dados como cidade de acesso, tempo de uso, preferências, nos permitem traçar perfis antropológicos e etnográficos das crianças usuárias.

Pergunta 7: Como você negocia a produção e a comercialização de seus projetos?

Resposta: O Labrimp é um laboratório público, e os brinquedos digitais produzidos são gratuitos e disponíveis para toda a população. Como são brinquedos *Web*, a dinâmica da Internet é uma grande facilitadora da distribuição. Além de deixarmos os brinquedos *on-line*, é possível sempre baixar os mesmos para uso fora da Internet.

Sempre fazemos protótipos dos brinquedos, a partir dos quais toda a equipe pode interagir em sua construção. Depois da primeira aprovação, o brinquedo *Web* finalmente é publicado e continua em aperfeiçoamento; a tecnologia *Web* é muito plástica para alterações posteriores.

Pergunta 8: Uma das críticas feitas por alguns educadores é de que o videogame é um jogo que toma lugar do social no cotidiano da criança, pois não é preciso se relacionar com a máquina, basta apertar o botão. Na sua opinião, como responder a essas novas questões que estão surgindo em relação à criança e seu universo lúdico?

Resposta: Ponderação é a resposta. Um uso obstinado de *games* eletrônicos pela criança, que prejudique seu convívio social, certamente não é recomendado. Porém, negar o acesso a este universo lúdico, como alguns já recomendaram, declarando o *game* como “morte da infância”, é um empobrecimento. Se olharmos numa perspectiva em que o brincar é o motor de desenvolvimento da criança, os jogos eletrônicos oferecem novas possibilidades de desenvolvimento nunca antes experimentadas. Não é só apertar botão: o botão ou *joystick* não é toda a *interface* com a criança. Certa *plasticidade* ou *moldabilidade* dos objetos digitais numa tela, inexistentes no mundo físico, possibilitam combinações e simulações que podem

enriquecer muito a formação da criança, e justamente a liberdade que esta moldabilidade oferece é fator de qualidade do brincar, porque o lúdico é mais autêntico na medida em que é livre. Repare ainda que nem todos os *games* têm um aspecto “solitário”, o que é o pano de fundo de muitos dos receios. Muitos são motivo de convívio, quando a “turminha” se reúne para jogar junto, e mesmo o brincar solitário tem o seu lugar no desenvolvimento infantil. Muito da polêmica é causada porque uma parcela dos educadores não experimentou o “universo digital” de maneira tão forte como as novas gerações, e no âmbito do *reproduccionismo social* que se detecta na educação, quando alguns educadores constatam que as novas gerações têm um desenvolvimento diferente do que tiveram, se assustam. Mas a criança deve viver a cultura de seu próprio tempo. Ainda, nos dias de hoje, quando se proclama a “inclusão digital” como questão de cidadania, o jogo eletrônico é um excelente meio de promover o chamado *letramento digital* da criança.

Assim, nos casos em que um isolamento social acontece, acho difícil colocar toda a culpa nos *games*. É uma atitude simplista de alguns educadores. Há uma série de outros fatores, nos âmbitos psicológico e social, que provocariam este fenômeno, e muitas vezes apontam para os *games* quando a causa está em outra parte. É comum em educação ficar buscando bodes expiatórios para os problemas. Por exemplo, muitos acusam o computador como fator de empobrecimento da linguagem escrita dos jovens, quando o motivo mesmo é a falta de incentivo à leitura, numa cultura em que educadores são os primeiros a não ter livros em mãos.

Entrevista VI – Bernardo Luiz

Designer de produto formado na PUC do Rio de Janeiro. Seu Projeto de Graduação tinha como título “O Brinquedo do Futuro”, insetos interativos que podiam ser desmontados e montados de diferentes formas.



Recebeu menção honrosa no Prêmio IEF de Madeira Cultivada, em 1998, com o Projeto Home-Office.

Em 1999, foi contratado pela agência de *design* carioca Tátil Design, onde ficou por três anos. Nesse período, desenvolveu inúmeros projetos, como a premiada Campanha Natura Criança 2000/2001. Muitos dos projetos desenvolvidos, ao longo de três anos dedicados à Tátil Design, foram selecionados em prêmios e concursos importantes, como, por exemplo, o Prêmio Colunistas e o Prêmio da revista *About*, ajudando a Tátil Design a ser eleita a Agência de Design do Ano de 2001.

Em 2002, abriu sua própria empresa, a IGO Design, lançando o brinquedo de montar IGO.

A Embalagem Brinquedo IGO recebeu em 2003 o Prêmio ABRE de Melhor Embalagem Destaque Ecodesign, oferecido pela Associação Brasileira de Embalagem, além de ser finalista em mais duas categorias.

Atualmente, o *designer* continua seu trabalho administrando a empresa e o brinquedo IGO, que irá se desenvolver com robótica em 2004, e vem prestando serviços para seus clientes, sempre interessados em inovação e criatividade.

Pergunta 1: Gostaria que você falasse das experiências e conhecimentos que levaram você a se tornar um *designer* de brinquedos.

Resposta: Nasci aqui no Rio de Janeiro, mas eu morei minha infância toda, adolescência e pedaço da juventude em Teresópolis. Isso é um dado importante, porque a minha infância ajudou a poder construir brinquedo, me proporcionando uma série de vantagens de pensar em criar coisas, de resolver problemas. Sempre morei numa



casa com muita natureza por perto e muito convívio com outras crianças brincando na rua. Não foi uma infância de cidade grande. Acho que foi porque eu tive uma infância rica em ludicidade que quis que outras crianças também tivessem.

Eu fiz o brinquedo do futuro quando estava me formando na PUC. Mas, o que é o brinquedo do futuro, lembrando do fato de que agora existem os jogos de computador, os videogames que, de certa forma, estão acabando com os brinquedos tradicionais?

O brinquedo do futuro resgata a ludicidade na criança que só um brinquedo tradicional permite, que é a interação entre crianças, o autoconhecimento, o conhecimento dos outros, as qualidades de cada um. No projeto de insetos, a criança constrói, desconstrói e se mistura com os outros. É um projeto conceitual, para ser fabricado de plástico, que também possui mecanismos eletrônicos, porque é um brinquedo do futuro que une a tecnologia ao brinquedo antigo. Durante o período de faculdade, fui trabalhar como estagiário numa empresa chamada Tátil, que também é uma empresa onde eu pude desenvolver inúmeros trabalhos para o público infantil. Lá, nós desenvolvemos alguns trabalhos para a linha infantil da Natura que foram muito legais e me acrescentaram muito. Lá fiquei um ano inteiro só desenvolvendo produtos para criança. Foram três anos de muita aprendizagem. Eu saí de lá para montar o IGO.

A concepção do IGO é de que cada peça é como se fosse uma pessoa. Eu queria um brinquedo que tivesse um conceito e um propósito, porque eu acho que todo brinquedo tem algo a contribuir, por isso eu acho legal que ele tenha uma bandeira. Então a idéia é que cada peça representasse uma parte do coletivo, e através da ligação entre elas você fica com a idéia de estar construindo um mundo melhor. O brinquedo foi sendo desenvolvido e amadurecido ao longo de alguns anos até chegar ao formato de plástico atual. O IGO é um brinquedo de montar em que todas as peças se encaixam. O nome IGO vem da palavra amigo, como se cada peça fosse uma pessoa, e a união entre elas é o coletivo e a amizade. A Teoria das Múltiplas Inteligências e Habilidades é o ponto de partida deste brinquedo que permite o desenvolvimento das crianças como um todo, estimulando a interação e a socialização. A partir das peças, a construção, o IGO favorece o faz-de-conta, a criatividade e a imaginação, favorece ainda a

cooperação para a montagem e a criação de enredos depois do brinquedo montado.

Existem três conjuntos de cores para a diversão da turminha:

IGO Vermelho, peças vermelhas, roxas e amarelas;

IGO Verde, peças verdes, pretas e brancas;

IGO Azul, peças azuis, laranjas e rosa.

Para crianças de 3 a 12 anos.

Pergunta 2: Como surgiu essa idéia?

Resposta: O IGO surgiu em 1999, e era inicialmente de madeira. Eu tinha feito um curso de madeira na PUC com a arquiteta Lucia Masilo e no final do curso tinha que fazer um produto. Ela tinha me mostrado um encaixe de madeira e eu fiquei olhando, achando que aquilo poderia virar um brinquedo. Desenhei num pedaço de papel quadriculado, gerando assim uma peça simétrica e modular, inspirada no corpo humano. Eu fiquei olhando aquele protótipo e o tempo foi passando. Como eu ainda estava trabalhando na Tátil, vi que não seria tão difícil produzir aquele brinquedo. Pesquisei vários processos de fabricação, vi a questão toda da embalagem, vi que eu poderia produzir uma embalagem legal para promover o meu produto, fui amadurecendo a idéia, que começou como uma idéia acadêmica e virou um objeto de consumo. Por fim, transformei o que era originalmente em madeira em plástico através de um fornecedor com quem eu tive contato e que tinha uma injetora de plástico. Sondei com ele as possibilidades que tinha. A idéia da madeira tinha uma desvantagem, que eram as imperfeições, uma peça sair diferente da outra, o que não acontece no plástico. Por fim através desse estudo, eu vi que era viável, e eu resolvi sair da Tátil e abrir a minha empresa e investir meu dinheiro e o meu trabalho na fabricação e comercialização dessa idéia.

Pergunta 3: Você fez alguma pesquisa de mercado para avaliar o potencial de venda do brinquedo?

Resposta: Eu fiz alguns testes com crianças, mas teste de mercado, não. Eu diria que o meu grande teste de mercado foi quando eu comecei a vender até agora, que

eu tenho um *feedback* muito grande. Eu tinha uma produção piloto e corri atrás de todas as lojas de brinquedos do Rio de Janeiro, “bati na porta”, levei meu *kit* e corri atrás para tentar comercializar. Tentei fazer outro tipo de contato também na Fábrica de Brinquedos Estrela e em muitos outros lugares, mas infelizmente esses projetos não foram para frente. Finalmente, comecei a ter um *feedback* de vendas. Eu costumo dizer que o IGO foi meu MBA, minha pós-graduação, o que eu nunca tinha estudado na faculdade aprendi na prática, por exemplo: o que o público quer saber, o que o produto precisa para vender, como deve ser uma embalagem de venda, saber que ela tem que resistir ao varejo, a questão do preço. O lojista sempre bota no mínimo 100% em cima do seu preço, então, para que você tenha um produto que seja viável, aqui no Brasil, o fabricante tem que reduzir muito a sua margem de lucro, tornando, às vezes, inviável o produto.

No caso do IGO, eu diria que com a experiência que eu tive ele não é um produto ideal para a venda nesse mercado porque é um brinquedo que se torna caro, tem uma embalagem que às vezes não resiste a determinados pontos de

venda, eu me refiro ao grande varejo, como as Lojas Americanas, a Rozelândia, Brinkcenter, e funciona muito bem em lojas como a Enfin Enfan, a



Funny Faces, que têm um público que consegue enxergar o brinquedo com outro olhar e está procurando um brinquedo que acrescente algo de bom.

Nesses lugares, o brinquedo tem venda periódica. Meu principal local de venda é na Enfin Enfan do Shopping da Gávea, que é o lugar onde eu estabeleci com a dona da Loja uma relação que eu chamo de parceria. No primeiro mês ela fez uma vitrine superlegal com os brinquedos, e antes de ela me pagar já tinha vendido tudo. Eu pude ver também que se eu tivesse mais espaço e promoção as

coisas seriam diferentes. Como a minha produção é independente, fica sem muito apoio.

Pergunta 4: Quais são as dificuldades que você encontra para trabalhar nesse setor?

Resposta: No caso, quero dizer que é inegável que o brinquedo tem qualidade e que as crianças adoram. Mas ele não funciona nas grandes lojas pela embalagem e pelo preço. Eu sinto que não estava preparado para entrar no mercado, não sabia que era tão complicado.

Pergunta 5: Eu não acho que a embalagem do seu brinquedo seja frágil em relação às outras que estão no mercado.

Resposta: Ela é de plástico. Meu projeto de embalagem foi premiado e ganhou prêmio de ecodesign porque ela é reutilizável. Ela faz parte da brincadeira, uma parte se encaixa na outra e você encaixa as peças na embalagem. Ao invés de você jogar no lixo, a embalagem se transforma em um objeto de construção, onde a criança vai se desenvolver. Eu pensei nisso depois de estudar e observar as crianças. Muitas vezes, a criança ganha um brinquedo e deixa de lado para brincar com a embalagem, transformando-a em garagem, casinha etc. Então, por que não transformar a embalagem num brinquedo também?

Pergunta 6: o IGO é o único brinquedo que você comercializa atualmente?

Resposta: Atualmente, sim, porque, como é uma produção independente, eu não tenho como produzir mais... Até tenho outras idéias... mas é complicado.